

GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION ™
PLANET STATION
100% PLAYST
Nº21 495 PTAS. 2,98 EUROS
ATRÁPALO SI PUEDES
COLIN MCRAE 2.0
¡¡SÚPER ANÁLISIS!!
ESPECIAL
FERIA E3
METAL GEAR 2
Y 45 JUEGOS MÁS
CHASE THE EXPRESS
SÚBETE AL TREN
MEDIEVIL 2
UNA GUÍA DE MUERTE Y RISAS
ESPECIAL
JEDI POWER BATTLES
CONOCE LOS SECRETOS DE LA FUERZA
¡¡REGALOS!!
10 PISTOLAS SCORPION Y 5 XPLORER
¡¡PÓSTERS!!
COLIN MCRAE 2.0 Y TOMBI 2
00021
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS THE KING OF FIGHTERS '99... Y 5 MÁS ANÁLISIS RONALDO V-FOOTBALL > DESTRUCTION DERBY RAW > ALUNDRA 2 > BISHI BASHI SPECIAL > EURO 2000 > TOMBI 2... Y 11 MÁS GUÍAS COLONY WARS: EL SOL ROJO > EAGLE ONE-HARRIER ATTACK > THEME PARK WORLD



Velocidad Límite
FANATEC
SPEEDSTER
-Eje y carcasa metálicos
-Palanca de cambios de aluminio
-Volante recubierto de caucho
-Mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
-Pedales antideslizantes
-Modos digital y analógico
-8 botones disponibles, 4 botones de dirección
-Fácil montaje con ventosas y/o abrazaderas
-Efecto de vibración para hacerte sentir la acción
P.V.P. 12.995 PTAS
ARDISTEL S.L.
http://www.ardistel.com
e-mail: info@ardistel.com
Tfno consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas. min.



Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana
Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Administración: Montse Prieto
Producción: Hans L. Kötz
Dirección de arte: Ibon Zugasti

Director: Víctor Carrera
Jefe de Redacción: Óliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Àlex Ortega

Colaboradores: Manel Calpe, Eduardo Rodríguez (redacción), Àlex Novials (maquetación)
Traductores: Carles Sierra, Roberto Alberdi
Fotógrafo y corresponsal en Madrid: Juan Espantaleón

Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

¿TIENES MENOS HABILIDAD QUE LA VENUS DE MILO HACIENDO LOS CIEN METROS BRAZA? ¡PUES QUE NO TE DE CORTE Y PÍDENOS TRUCOS! TOTAL EL NO YA LO TIENES...

¡ESCRÍBENOS!

planet@intercom.es

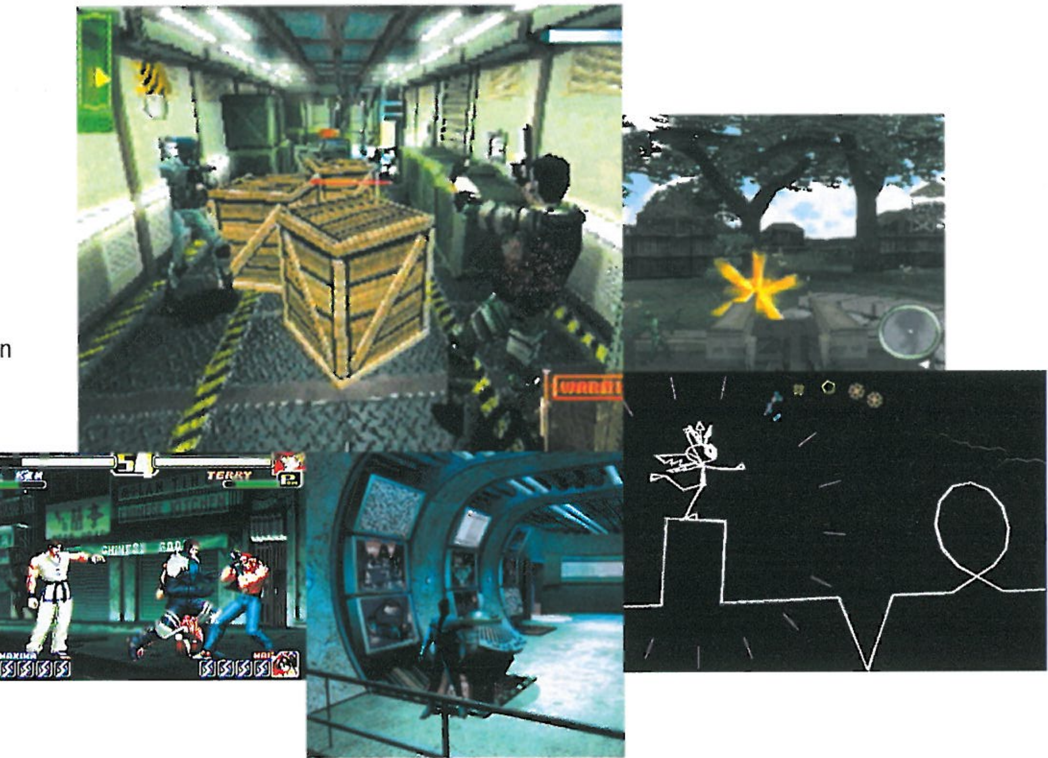
O MÁNDANOS UNA CARTA A:

EDITORIAL AURUM > C/ JOVENTUT, 19 08830 > SANT BOI DE LLOBREGAT

ESPECIFICANDO EN EL SOBRE: "TRUCOS SOLICITADOS"

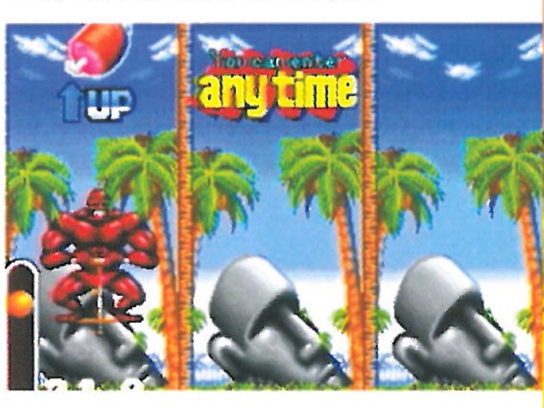
CUENTA ATRÁS 39

ENTRE OTROS, OS PRESENTAMOS AL NUEVO COLEGA DE GABRIEL LOGAN, JACK MORTON Y A LOS ÚLTIMOS ASPIRANTES A REYES DE LA LUCHA.

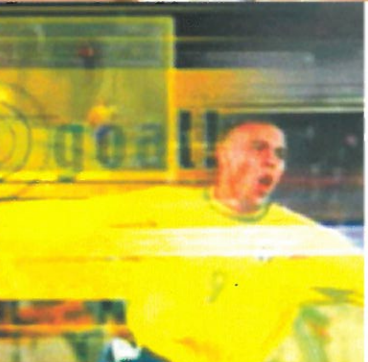


EN ÓRBITA 63

COLIN McRAE VUELVE PARA ARRASAR EN LAS PISTAS DE RALLY DE PSX. COLINDANTES CON ÉL, ENCONTRAMOS AL BUENO DE TOMBI Y SUS CERDIABLOS Y AL TREPIDANTE RONALDO.









ESPECIAL E3 24



LIBRO DE RUTA 82

A NUESTRO ESPECIAL JEDI POWER BATTLES SE LE UNE UNA GUÍA DE MUERTE PARA UNA AVENTURA DE RISAS, MEDIEVIL 2.





SECCIONES

Noticias

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

LA PSX SE LAVA LA CARA

Con vistas a la comercialización en Occidente de la PS2 y tomando el ejemplo de otras viejas consolas como Master System, Atari Lynx, Megadrive, Turbografx o Game Boy, Sony ha decidido rediseñar la apariencia física de la PSX, que lleva ya seis años con la misma carcasa. Tal como se puede apreciar en las imágenes que os ofrecemos la nueva consola de Sony (llamada PS One) tendrá menor tamaño que la PSX y presentará formas más redondeadas y estilizadas. Aunque no tendrá las características estrictas de una portátil (el proyecto PlayStation Dash todavía sigue siendo un simple proyecto) será mucho más manejable y funcional que la más "seria" y "elegante" PlayStation 2 y Sony intentará promocionarla como la consola ideal para el sector más joven de la población, reservando la PS2 para el consumidor adulto. Además la PS One tendrá la posibilidad de conectarse con un teléfono móvil de nueva generación con capacidades on-line para poder acceder a servicios digitales en red y en la primavera del 2001 se le añadirá una pantalla LCD de 4 pulgadas para poder jugar con ella en cualquier sitio. Este mismo mes de julio los nipones podrán comenzar a disfrutarla a un precio de 25.000 pesetas aproximadamente. Los americanos tendrán que esperar hasta septiembre y los europeos .... Dios dirá.



AI FUKAMI, NUEVA ESTRELLA PUBLICITARIA

A pesar de que partía con una tarea muy complicada (hacer olvidar a la inolvidable Reiko Nagase) la última musa virtual de Namco y la saga *Ridge Racer*, la bella señorita Ai Fukami, ha calado hondo en el corazón de los nipones y por ello va a saltar del mundo de los videojuegos a la publicidad automovilística. Concretamente la buena de Ai será la encargada de promocionar un nuevo sistema de navegación y orientación vía satélite de una conocida marca japonesa de automóviles. Según se ha indicado desde Namco, ésta no será su única aparición publicitaria, sino que se ha contemplado la posibilidad de convertir a la señorita Fukami en una especie de "modelo virtual" que anuncie todo tipo de productos que requieran de su bella presencia. Catherine Zeta-Jones ya tiene una dura competencia.



SQUARE SE REPLANTEA SUS LANZAMIENTOS EUROPEOS



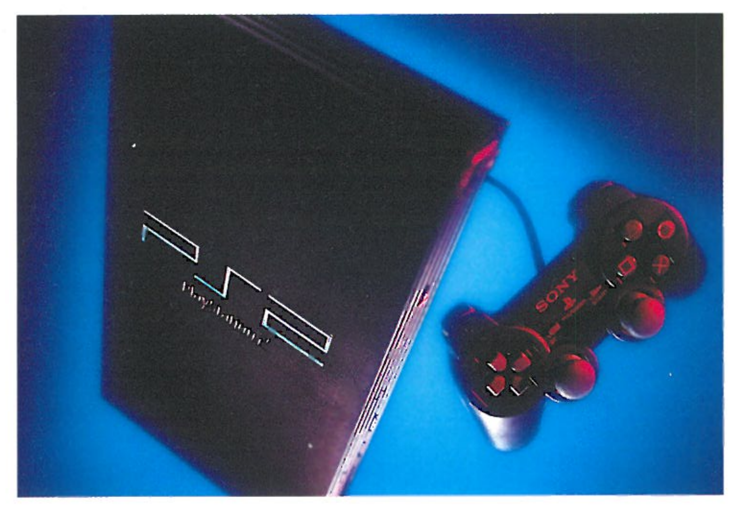




Aunque a partir de la firma del acuerdo entre Square Europa y SVG para la distribución en el Viejo Continente de los juegos de los creadores de *Final Fantasy* las ilusiones de los aficionados europeos a los RPG's se incrementaron en progresión geométrica, la gigantesca compañía japonesa parece que no va a mostrar una manga muy ancha al respecto. Auténticas joyas como *Vagrant Story*, *Parasite Eve II* o *Final Fantasy IX* se van a dejar ver por aquí, pero es muy probable que ninguno de los tres grandes títulos que Square acaba de lanzar en EE.UU (*Chrono Cross, Legend of Mana* y *Threads of Fate*) lleguen a atravesar de manera oficial el Atlántico. Según Square la traducción a lenguajes diferentes del inglés de los textos de *Chrono Cross* o *Legend of Mana* es demasiado complicada (?) y ocasiona que se pierda el sentido profundo de los originales nipones (¿?). Lamentablemente ejemplos como *SaGa Frontier 2* muestran que en la compañía nipona no se andan con chiquitas a la hora de cancelar la distribución de títulos por cuestiones de traducción. Así que ya podemos comenzar a rezar para que, aunque sea en inglés (como es el caso de *Vagrant Story*) podamos disfrutar en nuestro país de maravillas que Square no parece estar por la labor de traer a Europa.

EL 26 DE OCTUBRE SERA EL DIA PS2

El jueves 26 de Octubre ha sido el día escogido por Sony para hacer felices a un buen puñado de personas a las que les encanta eso de ponerse frente a un televisor para jugar a los videojuegos. Precisamente ese día se producirá el lanzamiento simultáneo en América y Europa de la deseada PlayStation 2, que por ahora es patrimonio exclusivo de los nipones y de algunos elegidos como los integrantes de la Redacción de *PlanetStation*. Y Sony quiere hacer un lanzamiento a lo grande, con un millón de consolas puestas a la venta en cada continente y un listado de unos 25-30 títulos que se espera que incluya juegos como *Armored Core 2*, *Onimusha: Warlords*, *Munch's Odysee*, *The Summoner*, *Ready 2 Rumble 2*, *SSX* o *FIFA 2001* (además de éxitos ya publicados en Japón como *Ridge Racer V*, *Tekken Tag Tournament*, *Kessen*, *Dead or Alive 2*, *Street Fighter EX3* o *Fantavision*).



El próximo día 26 de octubre *Tekken* asestará un duro golpe a la competencia.





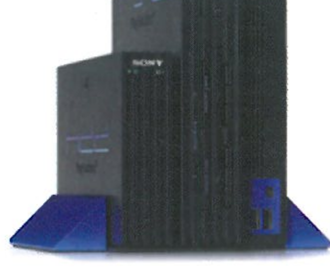






Pero además de los nuevos juegos, la PlayStation 2 que veremos en Europa y Estados Unidos presentará una serie de cambios de hardware y de prestaciones respecto a la japonesa. Para empezar el puerto PC-Card que la consola nipona presenta en su parte posterior va a ser eliminado y en su lugar dispondremos de un puerto de expansión para un futuro disco duro con una capacidad de 20 a 30 Gigas (ver imagen) que Sony piensa comercializar en exclusiva. Este "Hard Disk Drive", en el que se podrán almacenar datos descargados de Internet, formará parte de un "Network Expansion Pack" que Sony comercializará en Japón este invierno junto a una tarjeta de conexión a la red que podrá ser acoplada a los puertos USB de la consola. Aunque el servicio on-line de Sony no estará listo hasta las Navidades del 2001, en la compañía han comprobado los fallos de compatibilidad de la PS2 con las tarjetas de PC y han decidido apostar por una red propia de banda ancha que se especula que podrá tener una velocidad de gestión de 2 megas por segundo (si se emplea el módem "oficial" de Sony, por supuesto).

El segundo cambio notorio de la PS2 occidental respecto a la japonesa



es que el *drive* de DVD, en lugar de ir almacenado en las memory card de 8 megas estará integrado en la propia ROM de la consola, por lo que: a) se acabaron los problemas de corrupción de datos de las tarjetas y trucos para saltarse la protección de los DVD's americanos; y b) Sony ha aprovechado que el Pisuerga pasa por Valladolid y en el *packaging* de venta al público de la consola no vendrá incluida la tarjeta de memoria, por lo que habla que rascarse el bolsillo y comprarla a parte.

Hablando de dinero, no hay todavía nada confirmado, pero se espera que la PS2 salga al mercado español con un precio entorno a las 60.000 pesetas; que tanto la memory card como los Dual-shock 2 y el Multitap 2 valdrán en torno a las 7.000 cucas por pieza y que los juegos oscilarán entre las 9.000 y las 12.000 leandras. Y como nuevos periféricos, antes de fin de año se comercializará en Estados Unidos un control remoto de DVD por rayos infrarrojos de Interact por unas 3.500 pesetas. Así que ya podéis ir hinchando vuestra hucha porque la PlayStation 2 se acerca cada vez más.

BREVES

ACCLAIM DISTRIBUIRÁ LOS JUEGOS DE SQUARE EN ESPAÑA

Finalmente la distribuidora francesa SVG está a punto de cerrar las negociaciones con la que todo indica que será la distribuidora española de los juegos editados por Square Europa. Y la agraciada ha sido Acclaim, que a partir de ahora podrá añadir a su catálogo de títulos para PSX maravillosas perlas como *Vagrant Story*, *Final Fantasy IX*, *Parasite Eve 2* o *Front Mission 3*. Aunque parece ser que sólo *FFIX* saldrá traducido al castellano, esperemos que Acclaim cuide especialmente la publicación y de estos productos pues su gran calidad lo merece.

LA PLAYSTATION 3, EN EL 2005

Cuando en 1994 (ya ha llovido desde entonces) Sony puso a la venta la PlayStation como competencia de la Saturn de Sega, los capitostes de la compañía nipona ya comenzaron a especular sobre una posible PlayStation 2, mucho más potente y sofisticada, que la substituiría en el año 1999. Ahora, en pleno año 2000 y con la PlayStation 2 arrasando en Japón a la espera de su lanzamiento occidental, algunas fuentes de Sony han dejado caer como quien no quiere la cosa que dentro de 5 años la PS2 dejará paso a una nueva consola 1.000 veces más potente (desde luego no tienen abuela estos nipones) capaz de reproducir gráficos en tiempo real de la misma calidad visual que las más espectaculares secuencias de vídeo. En el año 2005 saldremos definitivamente de dudas.

RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Gran Turismo 2
3>Final Fantasy VIII
4>Driver
5>Final Fantasy VII
6>Resident Evil 2
7>Resident Evil 3: Nemesis
8>Tekken 3
9>Syphon Filter
10>Gran Turismo

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:

PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1> Medievil 2
2> Syphon Filter 2
3> Manager de Liga
4> Crash Bandicoot 3 (Plat.)
5> SW: Jedi Power Battles
6> Tekken 3 (Plat.)
7> Gran Turismo 2
8> Gran Turismo (Plat.)
9> Bichos (Plat.)
10> Spyro the Dragon (Plat.)

N64
1> Pokémon Stadium
2> ISS 98
3> ISS 64
4> Donkey Kong 64
5> Re-Volt
6> Ridge Racer 64
7> Jet Force Gemini
8> Legend of Zelda
9> Turok: Rage Wars
10> Super Smash Bros.

DREAMCAST
1> Resident Evil 2
2> Crazy Taxi
3> NBA 2K
4> Tomb Raider IV
5> Rayman 2
6> Soul Calibur
7> Virtua Striker 2
8> The House of the Dead 2
9> Deadly Skies
10> Sega Rally 2

EL TIRADOR SILENCIOSO APUNTA A PS2

Que se vayan preparando todos aquellos que han disfrutado en los salones recreativos de la espectacular coin-op de Konami *Silent Scope* (o de su segunda parte, que tampoco es moco de pavo) porque a finales de año veremos una traslación de la recreativa a los 128 bits de Sony. Konami ha confirmado la buena nueva aunque por ahora sólo se han hecho públicas capturas de la versión de Dreamcast, que al parecer está en una fase de desarrollo más avanzada. Eso sí, los aspirantes a francotiradores domésticos deberán conformarse con su Dual-shock 2, pues no hay planes de vender junto al juego un periférico en forma de rifle ni de hacerlo compatible con pistola de luz. En lugar de ello, se deberá ajustar el zoom de la mirilla del rifle mediante los sticks analógicos y los botones del mando. *Silent Scope* para PS2 mostrará una calidad gráfica similar o superior a la recreativa además de nuevas fases y modos de juego y su salida al mercado japonés está prevista para finales de año.







MÁS LARA, POR FAVOR

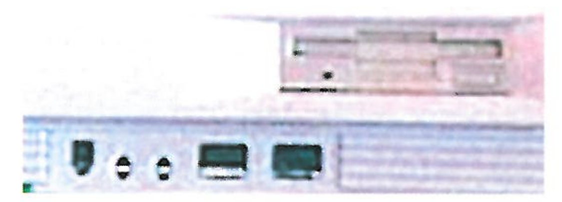


Cuando ya nos estabamos acostumbrando a que la señorita Lara Weller prestara su palmito a las apariciones públicas de Lara Croft, en Core Design han decidido sorprendernos con una nueva "reencarnación" de la sempiterna heroína *tombraiderana*. En esta ocasión la nueva Lara Croft elegida ha sido la inglesa Lucy Clarkson, una impresionante belleza de sólo 17 añitos recién cumplidos que toma el relevo de Rhona Mitra, Nell McAndrew y la citada Weller. Al parecer fue papá Clarkson quien se dio cuenta del extraordinario parecido entre su hija y Lara y la convenció para que se presentara al casting de selección. Buen ojo, sí señor.

EL HERMANO SECRETO DE PS2

Cuando se comenzaron a hacer públicas las primeras imágenes de la PlayStation 2 se produjo un cierto debate público sobre la "modernidad" o el "feísmo" del diseño consola de 128 bits (más similar a una tostadora futurista o a un microondas de última generación que a una simple consola de videojuegos). Pues ahora resulta que en 1993, seis años antes de la aparición de la PS2, en Atari América diseñaron un ordenador, el Falcon 040, que presenta sorprendentes coincidencias estéticas con la flamante consola de Sony. El ordenador, que nunca llegó a fabricarse a gran escala y se archivó rápidamente en el baúl de los recuerdos, tenía un diseño asimétrico y rectangular, podía colocarse tanto horizontalmente como verticalmente gracias a un *stand* de sujeción, presentaba puertos de conexión en la parte inferior frontal izquierda y mostraba una "rejilla" ornamental más que parecida a la de la PS2. Casualidades de la vida.







SATÉLITE USA

Por mucho Mega Man que Capcom se empeñe en sacar, nosotros nos quedamos con Cat Bucannon, nuestra Mega Woman particular (en todos los sentidos), informándonos desde EEUU.

Septiembre es el mes elegido para el lanzamiento por estas tierras de *Mega Man Legends 2*. El segundo título 3D de Mega Man incoporará más enemigos (lo normal) y un área de juego el doble de extensa que la del primero. Asimismo, podremos utilizar el 'champiñón' derecho para controlar los ángulos de cámara, y la interacción con el resto de personajes será mayor, algo de agradecer sobre todo a la hora de enfrentarnos con los jefes finales.

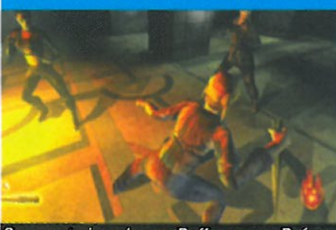

¡Toma Mega Man-porro!


Al final, le vamos a coger Mega Manía

No se vayan todavía, aún hay más Mega Man. Estamos hablando de *Mega Man x5*, en el cual el protagonista y el melenudo Zero tienen 48 horas para salvar el planeta Tierra de la destrucción total. El desarrollo del juego variará en función del tiempo que empleemos en desarrollar diferentes acciones, obteniendo diferentes finales según lo rápido o lento que hayamos terminado un nivel en particular. Este nuevo Mega Man llegará por estos lares en noviembre.

Acclaim está a punto de lanzar al mercado un juego basado en las empalagosas gemelas protagonistas de aquella serie que en España se llamó *Padres Forzosos*. *Mary Kate&Ashley's Mall Madness* es un extraño conjunto de mini-juegos, entre los que incluyen aventuras trepidantes como hacer desfiles de modelo hacer fotos de las playas, crear vídeos musicales o hacer visitas a maravillosos parajes invernales. Irritante pero cierto.


Vaya par de gemelas...


Con ese traje, más que Buffy, parece Bufona

Después de presentarlo públicamente en el E3, Fox Interactive está a punto de sacar un juego basado en la serie *Buffy la Cazavampiros*. Esta aventura saldrá para nuestra vieja PlayStation (lamentablemente, la captura de aquí al lado es de PC), y nuestro objetivo será dirigir a Buffy en su empeño por salvar a los habitantes de Sunnydale de un puñado de degeneradas criaturas que detestan el sol (sabemos que nuestro director Drako está negociando alguna aparición estelar en el juego).

Otro más. Después del 'colosal' *Jedi Power Battles*, LucasArts ha anunciado un nuevo juego de *Star Wars* para PlayStation. *Star Wars Demolition* es un juego de combate entre vehículos (¡un *combat-cars*, por fin!) argumentalmente situado entre *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*. Competiremos en una serie de brutales torneos organizados por Jabba el Hutt, en los cuales podremos manejar toda suerte de vehículos aparecidos en las películas de la saga.


Más que Colosal, Demoledor

RARE REVITALIZA LA N64

Tal vez la única compañía de software (a parte de la propia Nintendo, evidentemente) que aún confíe en la moribunda Nintendo 64 es Rare, desarrolladora de juegazos como *Goldeneye* o *Donkey Kong 64*. Los descendiente de aquellos magos de los 8 bits llamados Ultimate están dispuestos a estrujar al máximo los 64 bits de la N64 y en el E3 de Los Ángeles Rare presentaron sus últimas y excelentes creaciones. Al esperadísimo *Perfect Dark* (continuación "sui generis" de *Goldeneye*) se sumarán dentro de poco *Dinosaur Planet* (aventura en 3D de impresionante factura técnica ambientada en la prehistoria), *Banjo-Tooie* (secuela del plataformas *Banjo-Kazooie*) y por encima de todo, *Conker's Bad Fur Day*. Esta desmadrada aventura presenta una desvergonzada ardilla protagonista con cierto espíritu a lo Tex Avery y supuso una de las grandes sorpresas del E3, pues el juego muestra un espíritu gamberro y salvaje (hay combates con los protagonistas en pleno estado resacoso, diálogos de borrachos, meadas kilométricas como arma ofensiva y vomitonas inesperadas) inédito en la consola de Nintendo por los siglos de los siglos. Esperamos impacientes la conversión a PlayStation 2.



LA CHUCHUPLAGA LLEGA A NUESTRO PAÍS

Finalmente las capacidades on-line de la Dreamcast van a dejar de ser un atractivo reclamo publicitario y se van a convertir en una realidad constatable gracias a unos curiosos ratones de dos patas con aversión por unos insaciables gatos de ojos saltones. Nos referimos a los ChuChu's y sus odiados perseguidores Kapu Kapu's, protagonistas de *ChuChu Rocket!*, un original juego de puzzles creado por Sonic Team que tiene el honor de ser el primer título de 128 bits que permite el juego en red de cientos de participantes. Aunque los gráficos de este título parecen generados directamente por una Master System, su adictiva mecánica y sus divertidos modos multijugador le han hecho el candidato ideal para inaugurar los juegos en red a modo de aperitivo de pesos pesados como *Black & White* o *Phantasy Star Online*. Sega España ha puesto a la venta un pack especial con la consola de 128 bits y el juego de puzzles por sólo 39.990 pesetas y cualquier poseedor de la consola de Sega puede conseguir el juego gratuitamente con sólo registrarse en el portal Dreamarena.

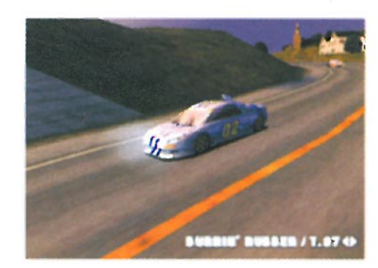


NINTENDO NO SUELTA PRENDA SOBRE LA DOLPHIN

Se esperaba con mucha expectación la conferencia de prensa que Minoru Arakawa, presidente de Nintendo América, iba a realizar en el E3 por si se desvelaban algunos detalles sobre el eterno "proyecto Dolphin". Pero Arakawa-san se fue por los cerros de Úbeda y no aportó ninguna información sobre una posible fecha de lanzamiento, especificaciones técnicas o siquiera la apariencia física de la consola. Lo único que se sabe de la Dolphin es que el procesador central Gecko ya está acabado, que compañías como Capcom o Namco parecen interesadas en desarrollar software y que Shigeru Miyamoto está preparando un Mario y un Zelda para la todavía vaporosa plataforma. Por lo que respecta a la Game Boy Advance Arakawa-san anunció su salida en Japón a finales de agost y confirmó que la portátil de 32 bits contará con la posibilidad de conectarse a Internet para descargar software, enviar e-mails, chatear, o jugar en red. También se avanzó la proxima comercialización de un periférico *web-cam* que permitirá enviar imágenes a distancia vía Internet.



BLEEM! TAMBIÉN EN DREAMCAST





En el E3 de Los Ángeles se presentó por sorpresa el Bleemcast, el emulador de los creadores de Bleem! que permite disfrutar en una Dreamcast de una serie de juegos de PlayStation. Aprovechando el potente procesador gráfico de la consola de 128 bits de Sega el Bleemcast mejora notablemente la resolución de la imagen de los juegos de 32 bits y además añade efectos anti-aliasing, suaviza las texturas, disimula la pérdida de frames y reduce las ralentizaciones. Según sus creadores, el Bleemcast mejora de manera ostensible las prestaciones del modo de mejora de juegos de PSX de la PlayStation 2, aunque por ahora sólo soporta 400 juegos de Play. Entre estos títulos destacan, dentro de un aluvión de mediocridades de la talla de *Criticom* o *Contra: Legacy of War*, viejos clásicos como *Gran Turismo*, *Ridge Racer Type 4*, *Castelvania: S.O.T.N.*, *Crash Bandicoot 3* o *DarkStalkers 3*. Aquí tenéis una comparativa de dos capturas de *RR4* de PSX y Dreamcast para que comprobéis las diferencias.

NUEVO PRESIDENTE DE SEGA

Algo se mueve en la compañía madre de la Dreamcast. Debido a los malos resultados de la consola de 128 bits en el mercado japonés que han causado un balance económico bastante negativo en el año fiscal 1999 (63.000 millones de pesetas de pérdidas, millón arriba, millón abajo) se ha producido un relevo en las altas esferas de la empresa nipona. El antiguo Presidente, Soichiro Ijamiri, ha sido substituido por Isao Okawa, dueño de empresas asociadas a Sega como CSK o ASCII. Las primeras medidas de Okawa-san han sido reorganizar los equipos de desarrollo interno de la compañía y convertirlos en empresas asociadas (salvo el famoso AM2 de Yu Suzuki) y potenciar las capacidades on-line de la consola para intentar alcanzar la cifra de 10 millones de unidades vendidas en marzo del 2001. Teniendo en cuenta que hasta ahora hay cerca de 6 millones de Dreamcast pululando por nuestro planeta (1 millón y medio en Japón, 2 millones y medio en EE.UU., otro millón y medio en Europa y medio millón más en el resto del mundo) los objetivos del señor Okawa son bastante ambiciosos.



GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 19 DE *PLANETSTATION*

>CONCURSO
LOS 10 MEJORES JUEGOS N21
MANDO, GORRA Y CAMISETA *PLANETSTATION* PARA:
MARIO CANO LUQUE (MADRID), JORGE ARGELAGA ESCURSA (BARCELONA), FCO. JAVIER RIVERA CALVO (ST. CRUZ DE TENERIFE).

>CONCURSO MEDIEVIL 2
LAS DIFERENCIAS SON: BALDOSA INFERIOR IZQUIERDA, DEDO PIE DINOSAURIO, SEGUNDO HUESO EN SUELO, COSTILLA DINO, HUESO COLA DINO, SEXTO DEDO DAN, AZULEJO DERECHA PARED. HAN GANADO:
INMACULADA GARCÍA GUIRAL (CÁDIZ), ELOY RAPOSO CHAVERO (SANLUCAR BARRAMEDA), FCO. JAVIER CARRASCAL PÉREZ (PALENCIA), ÁNGEL MORGAL GONZÁLEZ (MAIRENA DEL ALJARAFE), CARLOS CUERVO LOUREIRO (A CORUÑA), JUANJO MARTÍNEZ TRIGUEROS (ALGEMESÍ), MÓNICA BUGEDO SÁNCHEZ (ALGORTA), LLUIS GÓMEZ GELABERT (L´HOSPITALET), DANIEL GONZÁLEZ FUENTES (TELDE), HUGO GÁMIR RIOS (VALENCIA).

>CONCURSO XPLORER
A CAUSA DE UN LAMENTABLE ERROR EL MES PASADO FALTABAN DOS GANADORES. GRACIAS A UN AVISPADO LECTOR, AQUÍ LOS TENÉIS:
MIGUEL A. SERRANO DOMÉNECH (VALENCIA), AIRAM A. LUIS FERNÁNDEZ (LA LAGUNA).
Y ESTE MES, LOS CINCO XPLORER QUE SORTEAMOS SE LOS LLEVAN:
JOSÉ JAVIER BLAS CAPERA (TORELLÓ), CARLOS ZARZO TORRALBA (MANISES), LUIS M. GARCÍA REDONDO (ALCALÁ DE GUADAIRA), JOAQUÍN VALLEJO IZQUIERDO (SANTURTZI), CARLOS FABRELLAS GARCÍA (LOGROÑO).

SATÉLITE JAPO

Tres factores muy importantes acechan al país nipón en el mes de julio: el tremendo calor, las continuas precipitaciones y el lanzamiento del esperadísimo *Final Fantasy IX*. Y aquí está ManjiMaru-San para deleitaros con tales eventos.

¡Noticia bomba! Se rumorea que Hudson Soft y Red Company, con la producción del maestro Ohji Hiroi, están desarrollando la tercera entrega de *Tengaimakyo: Far East of Eden 3: Namida* (toda una saga de culto en el país del Sol Naciente). En el año 98 se esperaba que apareciese para la consola PC-FX, pero se canceló el proyecto y ahora se comenta que su lanzamiento apunta hacia Noviembre del 2001, para Playstation o PlayStation 2.



Vuelve el Samurai...



Su-y-que-te-den 3 veces

Seguimos con los noticiones. Los genios de Konami-Tokyo han confirmado el lanzamiento de *Suikogaiden Volume 1: Swordsman of Harmonia*, una historia paralela al argumento de la saga *Suikoden*, que podría salir al mercado nipón este otoño. Y aún hay más: para el 2001 (todavía se ha de determinar la fecha exacta) estos dioses de Tokyo nos deleitarán con la tercera entrega de *Suikoden*, que supondrá el debut de esta saga en Playstation 2.

Los creadores de la conocida dinastía videojueguil *Romance of the Three Kingdoms* y de *Kessen*, uno de los primeros títulos para Play 2, aseguran estar trabajando en la secuela de este excelente juego de estrategia en tiempo real. Antes de marzo del 2001 los señores de Koei han confirmado que dicho título estará en las estanterías de las tiendas japonesas. Aunque parezca increíble han hablado ya del tercer episodio y comentan que para el 2002 lo podremos "catar".



Una auténtica DelicaKessen, en Play 2



¡Malditos roedores!

La última chifladura de Sony para este verano es nada más y nada menos que un ratón para la Play 2, que se conectará a través de los puertos USB. Saldrá al mercado en un pack de lujo con el software *Bikkuri Mouse* o "Sorprender al ratón" (su traducción en japonés), que nos propondrá descubrir las diferencias existentes en pantallas casi idénticas. Para todos los usuarios carentes del nutritivo Cola-Cao diario (véase Drako, nuestro dire) este gran reto supondrá toda una pesadilla a partir del próximo julio.

Dazz, una compañía bastante desconocida, va a lanzar un juego de estrategia al más puro estilo *Front Mission* de la todopoderosa Square. *Velvet File* nos adentrará en la futurística ciudad de Tokio allá por el año 2002, momento en que el débil gobierno manda construir unos poderosísimos robots para enfrentarse a las fuerzas antidemocráticas. Este inesperado videojuego con apabullante argumento incluido sorprenderá a nuestros amigos japoneses el próximo verano.



Por favor, dame los 220

FUERA DE ÓRBITA

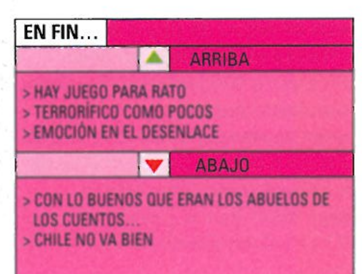
En esta edición de Fuera de Órbita hemos decidido premiar a tres Videojuegos del Milenio en vez de los dos habituales, a cambio de declarar desierto el premio para El Peor Truco dado que los participantes no han alcanzado el nivel de calidad mínimo exigido por nuestro jurado. Dejemos clara una cosa a futuros participantes: aunque la sección se llame El Peor Truco, no tenéis que escribir la peor idea que se os pase por la cabeza para participar, sino que hay que utilizar un poco de ingenio o encontrar un truco que (aun funcionando) sea realmente estúpido.

RETURN TO CHILE

GÉNERO: ACCIÓN /SURVIVAL HORROR
CREADOR : LUIS A. MATA LÓPEZ

El juego, que todavía no se ha desarrollado por falta de ganas de las compañías inglesas, sería un título de acción 3D con gotas de Survival-Horror. Manejarías a varios personajes con la misión de salvar a un pobre anciano que está secuestrado en Inglaterra. Ahí va la lista de protagonistas:
Un ministro llamado Abel, que con el desarrollo del juego va perdiendo energía y destreza hasta acabar en exministro.
Un superhéroe llamado Tony, que mediante acciones "sibilinas" y "sigilosas" intenta ayudar al viejo.
Unos amigos de juventud del abuelo que envían aviones una y otra vez hacia Inglaterra para rescatarle.
Los enemigos tienen unas armas muy ingenuas, pero están dotados de una gran Inteligencia Artificial.
Lo mejor sería el final, y la duración es larguísima. Cuando vayas a terminar el juego y tengas al viejo en casa, ¡zas!, sorpresa monumental ya que sus propios paisanos intentan encarcelarle, con lo que habrá una secuela segura.
Opinión Planet: Cuando parecía que el Survival Horror estaba estancado, *Return To Chile* nos demuestra que al género le queda mucha vida aunque sea a costa de utilizar argumentos tan esperpénticos como este. Luis A. Mata López nos da toda una lección de cómo construir personajes con personalidades complejas y muy bien definidos, sobre todo en lo que a villanos se refiere (no veíamos nada tan bueno desde la película *Justino, un asesino de la tercera edad*). De todas maneras no olvidéis que una cosa es la fantasía de los videojuegos y otra cosa muy diferente la vida real en la que sucesos tan espeluznantes como estos no tienen cabida.




EN FIN...
ARRIBA
> HAY JUEGO PARA RATO
> TERRORÍFICO COMO POCOS
> EMOCIÓN EN EL DESENLACE
ABAJO
> CON LO BUENOS QUE ERAN LOS ABUELOS DE LOS CUENTOS...
> CHILE NO VA BIEN

VOVIS ADDITION

GÉNERO: APARCA'EM UP
CREADOR : LAURA Y MYRYAM SANTOS

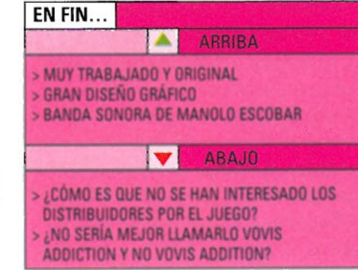
¡¡Quisiéramos presentar el mejor videojuego que nunca ha existido para Play!! Aquí viene... V.O.V.I.S. Addition (Vovis significa "Voque passa Vigilante Sociata"). ¡Prepárate *GT2*! Vas a lloraaaaaar, te vamos a poner la pierna encima pa que no levantes cabeza facinieriosooooo (buscamos distribuidor).

Vovis Addition trata de un vigilante sociata que está al cuidado de un aparcamiento de coches. Nuestro héroe tiene que colocarlos de tal manera que quepan el mayor número de vehículos.

Se pueden utilizar todo tipo de tácticas, desde introducirse entre las ruedas de los clientes para que no accedan a la zona de tus competidores, hasta meterse directamente dentro del coche para presionar al conductor cantándole "capullito, capullito de la flor de mi jardín" del Manolillo Escobar.

Existe también un minijuego en el que nuestro heroico vigilante tendrá que llegar a su casa salvando obstáculos que aparecerán en su camino, tales como borrachos que quieren llegar a su casa después de una noche de lujuria. Si nuestro personaje no consigue llegar a casa su parienta vendrá a buscarlo rodillo en mano, pero si lo logra le espera una grata sorpresa...




EN FIN...
ARRIBA
> MUY TRABAJADO Y ORIGINAL
> GRAN DISEÑO GRÁFICO
> BANDA SONORA DE MANOLO ESCOBAR
ABAJO
> ¿CÓMO ES QUE NO SE HAN INTERESADO LOS DISTRIBUIDORES POR EL JUEGO?
> ¿NO SERÍA MEJOR LLAMARLO VOVIS ADDICTION Y NO VOVIS ADDITION?

Opinión Planet: *Vovis Addition* nos ha llamado especialmente la atención por el cuidado detalle que han puesto sus creadoras en la versión de review que nos ha llegado a la redacción (¡incluye carátula y CD!). Eso por no hablar del impresionante drama humano de un sociata que seguramente en un pasado muy lejano lo tuvo un pasado brillante (quizá fue director de la Guardia Civil, o responsable de RadioTelevisión Española, o gobernador del Banco de España... o incluso ¡hermano del vicepresidente del gobierno!) ahora ha pasado de poner en marcha a España a darle al cambio de marchas de un Seat Marbella.

ANELKA CRISIS

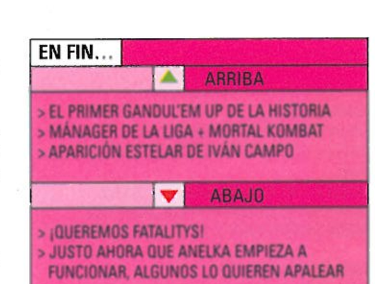
GÉNERO: GANDUL'EM UP
CREADOR : DAVID ALEMÁN / CACO'S

Este videojuego desarrollado por "Caco's", ha creado un nuevo género nunca visto en ninguna consola: el *gandul'em up*. Trata de un chico contratado por los dirigentes de R.M.C.F., cuyo presidente, Sanzosvic, confiaba en él ciegamente para sacar adelante a la insitución por lo que invirtió en él... bueno, la cantidad no importa.

Pronto se dieron cuenta de que el esfuerzo económico no había valido la pena, ya que el muchacho se pasaba el día jugando a la PSX, y por muchas multas que le ponían los dirigentes él pasaba. El vicepresidente Onienovic se dio cuenta de que le habían estafado y decidió enviar al agente secreto Geremías K. (el personaje que tú manejas) para ver que podía hacer.

Tu misión consiste en darle palizas al chico al más puro estilo *Mortal Kombat*, a ver si despabila, o bien intentar buscar a otros que piquen y lo compren, con lo que conseguirás una bonificación extra. Si logras tu objetivo, pasarás a tratar con un nuevo individuo más difícil. ¡Si te pareció complicado colocar a Anelka imagínate lo que será deshacerte de Iván Campo!

Opinión Planet: Aunque ahora la mala fama de Anelka se va disipando (al menos a nivel deportivo) tras marcar unos cuantos goles, no hemos podido resistir la tentación de mostraros las virtudes de *Anelka Crisis*. Quizá la idea original se podría reconvertir en un *Van Gaal Crisis*, que podría incluir un periférico en forma de pañuelo blanco que se tendría que agitar con el máximo ímpetu posible tras cada derrota y pérdida de título para lograr la destitución del entrenador y toda la cúpula directiva. Seguro que las críticas del juego en las revistas especializadas serían *chiempre pochitivaf, nunca negachtivaf*.


EN FIN...
ARRIBA
> EL PRIMER GANDUL'EM UP DE LA HISTORIA
> MÁNAGER DE LA LIGA + MORTAL KOMBAT
> APARICIÓN ESTELAR DE IVÁN CAMPO
ABAJO
> ¡QUEREMOS FATALITYS!
> JUSTO AHORA QUE ANELKA EMPIEZA A FUNCIONAR, ALGUNOS LO QUIEREN APALEAR

GANADORES

Mando Viper al mejor *Videojuego del Milenio*: Luis A. Mata López (Valladolid)
2º Premio Extraordinario (Tarjeta Blaze 2Mb): Laura y Myryam Santos (Sevilla)
Premio de Consolación (Camiseta + Gorra PlanetStation): David Alemán (Las Palmas)



Escribe a C/ Joventud 19, 08830
Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envía un e-mail
a planet@intercom.es




ESCRIBE A PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es

Al habla

Ya llega, ya está aquí: la fecha de lanzamiento de PlayStation 2 se ha fijado en octubre. Esperamos que esta sección os sirva durante estos meses de tensa espera para despejar cualquier duda sobre la nueva bestia parda de Sony y para que dreamcasteros, nintenderos y demás empiecen a sentir escalofríos en el espinazo.

MI PRIMERA EXPERIENCIA (ROLERA)

Juan I. Blánquez Lozano (Valencia)

Os escribe uno de vuestros más fervientes seguidores desde aquí el Planet-Tierra. Mi nombre es Juan Blánquez, pero podéis llamarme por mis iniciales J.B. (como el J&B pero sin el *scho' whiskey*) o también Long John (por mi estatura).

Encantado de conocerte J.B. No te preocupes por los apodos que suenan a *güisky*, aquí al anciano del director Drako le llamamos Doble V, no por empinar el codo (que también) sino por sus constantes idas y venidas al W.C. a causa de sus prematuros problemas de próstata.

Soy mundialmente conocido y algo omnipresente. Incluso me podéis encontrar en algún rincón de la Redacción, lo que me convierte no sólo en fan vuestro, sino también en compañero y amigo.

¿De verdad que estás aquí? Cuando se pierde a un lector entre montañas de papeles, CDs y cajas de pizza uno empieza a plantearse que quizá deberíamos ordenar la Redacción.

En estos momentos de intensa gravedad e incertidumbre recurro a vosotros, en calidad de informadores, confidentes o Libro Gordo de Petete.

Por fin alguien acude a nosotros para pedir sabio consejo y no en busca de tabaco y/o préstamo de dinero en metálico.

Soy virgen...

¡Eh! Que nuestro pundonor profesional hacia nuestros lectores es muy grande pero hay ciertas cosas que nos negamos a solucionar.

... en lo que a juegos de rol se refiere.

¡Aaaaaah! ¡Haber empezado por ahí! Mientras podamos hacerte favores manteniendo la ropa puesta no tendremos problemas.

¿Todos los juegos de rol incluyen cartas como en *FFVIII*? ¿Es necesario jugar a ellas para disfrutar al 100% del juego?

La verdad es que no. En el caso de *FFVIII* se incluye un completísimo subjuego de cartas pero NO es imprescindible dedicarle muchas horas al mismo para ver el final de juego. Simplemente es una opción para sacarle más jugo a la aventura.

¿Qué juegos hay en el mercado aparte de los dos *Abe* que sean de plataformas y no sean infantiles?

¿Te suena un tal *Tomb Raider*? De todas maneras no creemos que juegos como *Crash Bandicoot 3* (para nosotros, el mejor del género para PlayStation) se ciñan única y exclusivamente al público infantil.

¿Existe algún juego que sea como la modalidad *Tekken Force* del *Tekken 3*?

Pues sí, pero la verdad es que no hay ninguno que sea extraordinario. Nosotros tenemos cierta predilección por *Gekido*, pero tampoco están mal *Fighting Force* y *Jackie Chan*. Eso sí, si eres fanático de la serie *Star Wars*, no te pierdas *Jedi Power Battles*.

¿Para cuando una actualización de la lista de juegos Platinum?

El día que tengamos ganas de hacerla, y en estos momentos nuestra motivación al respecto es equiparable a las ansias de Anelka por entrenar.

¿Qué condiciones se tienen que dar para que un juego salga en Platinum?

Vender un mínimo de 350.000 copias en Europa en sus seis primeros meses de comercialización y que a la distribuidora le interese sacarlo a bajo precio.

¿Cuánto suele tardar un juego desde que sale al mercado en pasar a Platinum?

Nuestra experiencia nos dice que suele tardar entre año y año y medio.

Como una gran parte de los jóvenes, parte de mi vida social se ha desarrollado en los salones recreativos.

¿Tienes cinco duros tío? ¿Hace un "tanque" a medias? ¡Oooops! Perdón, cuando nos hablan de salones recreativos sale a relucir nuestro vocabulario materno.

Por aquel entonces había dos juegos que me chiflaban: *Green Beret* y *Combat School*. ¿Existe alguna versión para la Play?

Recordamos esos juegos con cariño, pero mucho nos tememos que no hay versiones para la Play.

¿Existe algún juego parecido?

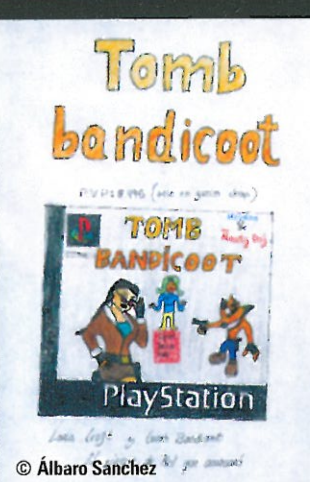
Pues dentro del género "pruebas aporreabotones" de *Combat School* puedes encontrar a los dos *International Track And Field*. Respecto a *Green Beret*, no se nos ocurre nada que sea exactamente igual, ya que los juegos de acción "militar" han evolucionado mucho (suponemos que has visto *Syphon Filter*). De todas maneras hay juegos muy recomendables que recuperan el espíritu de los viejos arcade y que están al caer en nuestro mercado: *Silent Bomber* (sale ya mismo) y *Strider 2* (septiembre).

Bueno, finalizo ya porque imagino que entre otras cosas también tendréis cientos de cartas que atender.

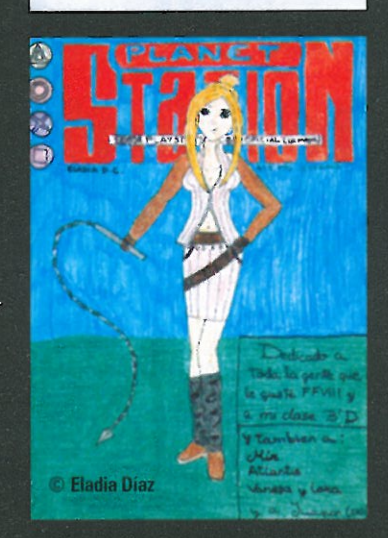
Cierto, hemos dejado nuestra partidilla semanal de póker a medias para contestarte y ya va siendo hora de jugarse a las cartas la paga extra.



© Alberto Martín



© Álbaro Sánchez



© Eladia Díaz

EL LECTOR INCOMPRENDIDO

Javier Fuentes Chica (Jaén)

La última vez empecé con un saludo raro, pero otros empiezan con entradas como *"konnichi wa"*. O yo soy el único que no sabe japonés o soy demasiado incomprendido.

¿Incomprendido? Ni de coña. Lo que pasa es que en esta Redacción hay una discriminación positiva. Si te fijas, la que saludó diciendo "*konnichi wa*" era una chica, mientras que tú, Javier, recibiste una respuesta más seca porque creímos que serías más duro. No nos eches la culpa a nosotros, sino a tu exceso de testosterona. Si quieres recibir mejor trato pasa por Corporación Dermoestética y hazte unos apaños.

Debo daros las gracias por explicarme que son los RPGs... pero, ¿qué me decís de ése que quería saber qué son los juegos Platinum?

Sí hombre, ahora tapa tu incultura videojueguil señalando a otro con el dedo. ¿Acaso es más delgado Jesús Gil si le pones al lado a King Kong?

Me gustaría comprarme el *Ape Escape*, pero me han dicho que se necesita el mando analógico, ¿es verdad?

Pues sí que es verdad, pero... ¿a estas alturas aún no tienes un mando Dual Shock? Te advertimos que la ciencia avanza una barbaridad. ¿Has ido al cine últimamente? ¡Ahora es sonoro!

¿Es *Railroad Tycoon II* la segunda parte de *Transport Tycoon*?

Pues no. Tal como indican las leyes de la lógica *Railroad Tycoon II* es la segunda parte de *Railroad Tycoon* (un juego que, por cierto, apareció antes que *Transport Tycoon*).

Mi cumpleaños se acerca y quiero un juego. ¿Cuál me recomendáis?

Pues, teniendo en cuenta los géneros que nos comentas en tu carta, los siguientes: *Tekken 3*, *Metal Gear Solid*, *Silent Hill* y *Colin McRae 2.0*. ¡Ah! Por cierto, lo de los retrasos en la recepción de revistas lo comentamos con quien corresponde.

¡Viva la Play! (pum, pum, pum) ¡Viva la Planet! (pum, pum, pum)
¡Viva yo! (ups)

¡Viva el Titanic! (craaaash, plouf).

ESCRIBO, LUEGO ME CONTESTAN

Daniel Benítez
(Santa Coloma de Gramanet)

En un lugar de la mancha, que nadie puede recordar, estaba yo esperando a que mi carta quisierais publicar.

Vaya, otro que se nos pone a pedir, y que encima se cree *Chespir*.

¿Por qué (puuagg, se supone que es un lloro) me quitasteis el cómic de Zao y sus aventuras? ¡Era tan carismático!

Que quede claro que no lo echamos. Nuestro ratón nos abandonó pero



antes de irse nos dijo unas palabras que nunca olvidaremos: "¡Dioooos, Dioos, aguantad!", a lo que nuestro querido Miniman respondió "¡No lloréis, que me voy a casar con él".

Y sed cautos, que el Drakomóvil conspira contra vosotros. Dice que quién c***s le pone la pierna encima para que no levante cabeza.**

No es una pierna lo que lleva encima el Drakomóvil sino mi**da, que no es lo mismo. Además, lo que hay entre nuestro director Drako y su coche no se llama conspiración sino simbiosis.

Y mis preguntas (whang, tu, tri, cuatro, cinco… ¿era así?)

¡Pecador! Te has saltado *peich* y *gromenauer* al contar.

Planet es la revista más leída en la infantería de Marina donde está mi hermano.

Eso puede ser debido a tres razones: a) Somos muy buenos. b) La carencia de papel higiénico esta haciendo estragos en el ejército. c) No permiten la entrada de PlayBoy en el barco / cuartel, con lo que las chavalas que aparecen en nuestro *staff* de la página tres pasan de recluta en recluta. Algo nos dice que la razón "a" no es la correcta.

Potito Potito de la Coronilla y Acevedo, ¿verdad?

Bip, biiiip, bip, bip-bip, biiiip… Hemos decidido contestar tu mensaje en clave utilizando el código morse.

¡Ah! Ahora que lo recuerdo el Drakomóvil me ha contado algo relacionado con la piscifilia o algo así… Si es que sois unos pillines.

Dile a ese embustero del Drakomóvil que difícilmente puede saber nada de la piscifília cuando no le ha tocado el agua desde que salió del concesionario de coches y, por lo tanto, no ha visto un pez en su vida (para los que no lo sepan, los piscífilos, cuando ven a una bella sirena prefieren la parte de la cola con escamas a la de brazos, piernas y protuberancias mamarias).

Primero os leo, luego existo.

Estás equivocado: pagas para leernos, luego subsistimos. Aplicaos todos esta frase en la que se sustenta la filosofía de *Planet* y nuestras cuentas corrientes os lo agradecerán.

AMIGOS NINTENDEROS

Gerard Font i Vila (Taradell, Barcelona)

Tengo un montón de amigos que tienen la 64, y creen que la Play al lado de la 64 es una mrda. Me gustaría que dierais al menos 5 razones para que vean que, cómo mínimo, la Play iguala a la máquina de Nintendo.**

Te vamos a dar las cinco razones más contundentes que se nos ocurren: *Metal Gear Solid*, *Vagrant Story*, *Gran Turismo 2*, *Tekken 3* y *Driver*. A ver si tus "amigos" encuentran algo que se parezca en su Nintendo 64, por que los "grandes" que han aparecido en su máquina ya tienen respuesta en Play (*Mario 64* y otros plataformas / *Spyro*, *Goldeneye* / *Medal Of Honor* y *Zelda* / *Final Fantasy*). Las grandes máquinas se hacen con grandes juegos y, por mucho que les pese a algunos, la Nintendo 64 no sólo sale perdiendo al lado de la Play, sino que no le llega a las suelas de los zapatos a esa brillante antecesora suya llamada Super Nintendo. En tu carta también nos pides mucha información sobre la saga *Final Fantasy*, pero todo lo que sabemos ya lo hemos publicado en la revista.

Me despido, y continuad así que lo hacéis muy bien.

Bueno chaval, adiós y no te cebes demasiado con los Nintenderos, que son una especie en peligro de extinción a proteger al igual que las ballenas, los diputados de Izquierda Unida y los serenos (hay que ver los estragos que está provocando el alcohol).

¿SÍNDROME STREET FIGHTER EN FINAL FANTASY?

César Sainz

Vuestra revista me parece la mejor del mercado porque en la sección *Cuenta Atrás* nos ofrecéis noticias sobre juegos mucho antes que otras revistas.

Bueno, la verdad es que creemos que esta apreciación depende bastante de la competencia con la que nos compares. Si le compras la prensa por peso al trapero de la esquina como hace Holybear, por ejemplo, puede que esté algo desfasada (ayer nuestro compañero celebró el triunfo aliado de la II Guerra Mundial). De todas maneras aceptamos el piropo.

Además vuestros análisis son largos sin llegar a ser pesados y sin que primen las imágenes. Lo que sí es cierto es que dais demasiados planetas a ciertos juegos.

¿Son éstas insinuaciones de chanchullos? ¿Acaso crees que nos vendemos? Una cosa es que te pueda parecer que tengamos algunos juegos sobrevalorados por favoritismo (cosa posible, que todos somos humanos), y otra que demos más nota por recibir en la Redacción "sobres valorados" repletos de pesetas españolas (te aseguramos que aquí no hemos visto ni un duro). Acláralo la próxima vez.

He visto en la web de PlayStation Europe el juego *Star Ocean 2* en Pal. ¿Finalmente lo van a sacar aquí?

Pues no, tal como dijimos en España no se lanzará porque no se ha traducido al castellano. El resto de europeos ha tenido más suerte. Si lo quieres, seguro que podrás encontrar fácilmente una versión Pal en inglés de importación.

¿Es mejor *Star Ocean 2* que *Grandia*?

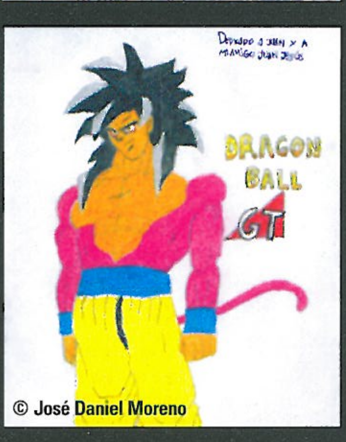
Aunque *Star Ocean 2* es un juego poco menos que excelente, creemos que no está al nivel de *Grandia*, porque este es un CLÁSICO con mayúsculas… Pero siempre has de tener en cuenta que en los juegos de rol las valoraciones son muy subjetivas, porque estos títulos "crecen" de una manera diferente en el interior de cada individuo.



© Patricia Hernando



© Lady Dark Wolf



© José Daniel Moreno

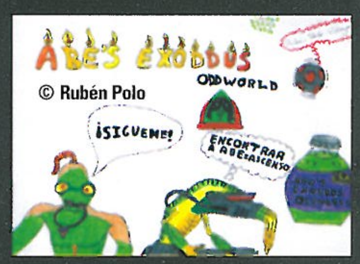


© Patricia Rebordinos

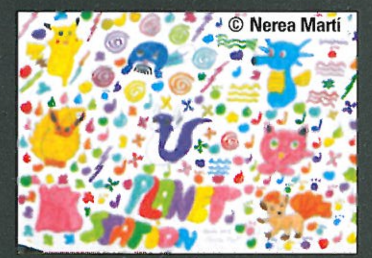


© Rosana Ruiz

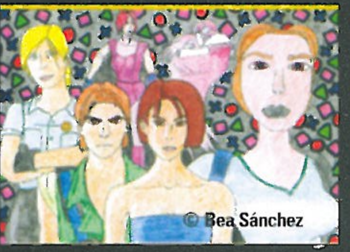

© Fernando Perez



© Rubén Polo



© Nerea Martí


© Bea Sánchez


© Francisco Javier Rivera

AL HABLA

¿Cuándo va a salir *Legend Of Dragoon*? Tiene una pinta espectacular...
Saldrá en noviembre /otoño, y sin duda es muy espectacular gráficamente, pero eso no siempre es lo que más importa en un juego de rol (*Lunar Silver Star Story* tiene peor aspecto que el mando de la Play de Eduardo Manostijeras, pero es uno de los cinco mejores títulos de rol que hemos visto jamás).
¿No creéis que Square ha tardado demasiado poco en hacer *Final Fantasy IX*? Creo que está yendo un poco rápido. Lo siento mucho, pero como siga así la saga *Final Fantasy* se va a convertir en algo tipo *Street Fighter*, *Tomb Raider* o *Resident Evil*.
Square lleva más tiempo trabajando en este proyecto del que te crees. Piensa que actualmente esta compañía es tan grande que puede desarrollar varios proyectos a la vez (ahora mismo está dando forma a tres *Final Fantasy*: el *IX*, el *X* y el *XI*), por lo que seguramente la novena parte de la saga se empezó mucho antes de terminar la octava. Francamente, no creemos que *Final Fantasy* sea equiparable a un *Street Fighter* o un *Tomb Raider*, porque cada capítulo tiene sus personajes, historias y señas de identidad propias, a diferencia de lo que ocurre con los continuos refritos de Ryu y la señorita Croft (por cierto, ¿os hemos comentado que ya es oficial la salida de *Tomb Raider V* para Navidades? Es la noticia menos sorprendente que hemos oído desde la presentación de Manuel Fraga como candidato a las autonómicas gallegas).
¿Por qué no habéis opinado sobre el asesinato en Murcia y sobre la PlayStation 2 lanzacohetes? Es tan fácil culpar a los videojuegos...
A lo de la Play 2 como posible fuente de componentes para armamento, le dimos cabida en las noticias y no dimos nuestra opinión porque la comicidad de su planteamiento habla por sí sola. Respecto a lo de Murcia, la verdad es que preferimos en su momento expresar vuestro punto de vista en *El Gallinero*, porque, de hecho, es muy parecido al nuestro. Siempre es fácil buscar cabezas de turco que paguen por problemas complejos de la sociedad. Los videojuegos, el rol, los cómics, el manga, las películas de terror, el *Rock and Roll*... Siempre será más fácil echar las culpas a alguno de estos factores que analizar un problema con seriedad.

LA AMENAZA FANTASMA
Squall & Cía (Ferrol, A Coruña)
Hola colegas planetarios, os escribo por tercera vez y espero que me publiquéis la carta. Tenéis suerte de que no haya cumplido mis amenazas porque sino el Drakomóvil hubiera quedado huérfano. Ya me entendéis.
¿Insinúas que te hubieras "encargado" de Drako, nuestro director? Oh, eso no nos preocupa demasiado porque como dice Seed "Mala yerba nunca muere". (Nota del Director: busco personal ante la inminente partida del redactor Seed al Polo Norte para cubrir en camiseta la I Feria del Videojuego Esquimal).
Quería preguntaros si está ya a la venta el *Radikal Bikers*, si no lo está ¿cuándo saldrá?
La conversión de la famosa máquina arcade sufrió un retraso, pero seguramente aparecerá a lo largo de este mes de junio.
¿Saldrá algún juego de los Simpsons para la Play de 32 bits?
Existe un acuerdo entre Matt Groening, creador de la serie, y la Fox para realizar un videojuego para PSX, pero el proyecto va para largo (eso si no salta a PS2...).
¿Habrá una versión de *The Sims* para la Play de 32 bits?
Mucho nos tememos que no habrá conversión ni de este título ni de *El Gran Hermano*, que también será un juego exclusivo de PC. ¿Quién nos pone la licencia encima para que no levantemos la consola? ¡Queremos a Jorge e Iñigo ya mismo en la Play!
¿Qué juegos tipo *Crash Team Racing* merecen la pena?
Speed Freaks es bastante recomendable sin llegar al nivel de *Crash*, aunque hay algunos otros como *Teleñecos Racemania* o *Renegade Racers* que tampoco están mal. El único que destaca, cual choco-krispie en un plato de leche, es el abominable *South Park Rally* que es más flojo que el pelo de Kojak.
¿Qué juegos de acción son bastante buenos exceptuando *Metal Gear*, *Syphon Filter* y *Dino Crisis*?
Pues los tres *Resident Evil* (obviando el *Survivor*) y *Chase The Express*, aunque éste tardará un par de meses. Echa también un vistazo a *Duke Nukem: Time To Kill*, aunque quizá éste se vaya más a una concepción de *shoot'em-up* puro y duro.
¿Existe un juego tipo *PC Basquet* para Play?
No que nosotros sepamos. Como no te compres el *Mánager de Liga* y lo riegues con "Plantavit" a ver si crecen los jugadores...
¿Y como *Monkey Island*?
Pues *The Road To El Dorado* tiene una ambientación y una mecánica con muchos puntos en común, pero no aparecerá hasta Navidades. Por ahora tendrás que conformarte con las aventuras de Revolution disponibles hasta ahora: los dos *Broken Sword* y el próximo *A Sangre Fría*.
¿Cuál es mejor *Silent Hill* o *Parasite Eve 2*?
Silent Hill es bastante más terrorífico y original, cosa que no significa que no debas hacerte también con *Parasite Eve 2* (la escena de la ducha de su protagonista ha generado más babas en la Redacción que una manifestación de caracoles contra las barreras arquitectónicas).
Bueno, me despido. Aunque sois un poco raros y desgraciados también tenéis la Redacción de la mejor revista para la Play del kiosko.
Gracias hombre, gra... ¡¿Eh?! ¿Cómo que raros y desgraciados? La próxima carta te la va a contestar el señor que hace de paje de los Reyes Magos... ¡Y esperamos que la respuesta sea en forma de carbón!

REGALOS "IMPORTANTES"
Cristián Albarce (Terrassa)
¡Hola Planet! Aunque me gusta vuestra revista y los regalos, voy a empezar a hablar diciendo que a ver si regaláis cosas más importantes (eso no significa que no me gusten los pósters).
Bueno, el mes pasado regalamos una guía de *Fear Effect* y unos cupones de descuento (Europlanet) para conseguir rebajas en tus opciones de compra. Vale, de acuerdo, este mes hemos vuelto a los pósters, pero ¿qué son para ti regalos "importantes"? ¿Sobrecitos de Cola-Cao? ¿Una pelota hinchable en la que se pueda leer "*I Love Seed*"? ¿Un vídeo con tres episodios de la mítica serie *Naranjito*? ¿Acaso todo esto tiene algo que ver con los videojuegos?
¿Existe el *Dr. Slump*?
Bueno Cristián hay momentos en la vida en que uno crece y tiene que asumir la realidad: el Dr. Slump en realidad no existe en carne y hueso porque es... ¡un dibujo animado! Dicha la patochada de rigor para demostrar a los padres que ayudamos a nuestros lectores a distinguir realidad y fantasía, la verdad es que sí que existe un juego sobre la serie del *Dr. Slump* en Japón que difícilmente veremos editado en versión Pal.
¿Cuándo saldrán en España *Parasite Eve 2*, *Final Fantasy IX*, *Digimon* y *Rival Schools 2*?

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Hola, soy Alfonso y me gustaría cartearme con gente de cualquier edad para hablar de *Silent Hill* y *Medievil*, aunque podemos hablar de la PSX en general y calificar sus juegos.
Alfonso Ramírez
Plaza de la Luna, bloque 4, 5ºB
23009 Jaén

¡Hola! Si alguien quiere escribirse con una viciada a la Play que apunte la dirección. Tengo 14 años.
Bea Sánchez Díaz
C/ La Mar nº135, 2ºA
03590 Altea (Alicante)

¡Hola a todo el mundo! Soy Mari, tengo 16 años y me gustaría que me escribiera gente de 14 a 18 años de toda España que compartan alguno o todos mis gustos. Me gustan Backstreet Boys, *Final Fantasy VIII*, Westlife, *Dino Crisis*, las sagas *Resident Evil* y *Tekken*...
Mª Carmen Clemente Mombiela
C/ Antonio Machado, 50, 2º
08840 Viladecans (Barcelona)

Si queréis tener a alguien con quien hablar de cualquier asunto, de juegos para la Play (excepto *Hugo 2*) o para lo que queráis, aquí tenéis un burgalés con quien charlar. Admito varios sexos (preferiblemente femenino, aunque puede escribir cualquier persona entre 14 y 16 años).
Alberto Martín
C/ Juan de Padilla nº12, 4º C
09006 Burgos

Hola, soy Jalid y me gustaría escribirme con la gente que le gusten todo tipo de juegos. Tengo 13 años y prometo contestar.
Jalid Lozano
C/ Doctor López Trigo, nº121
46620 Ayora (Valencia)

Hola adictos a la gris. Yo y mis amigos estamos creando un pedazo de club de PlayStation que se llama "Viva Trucos", y si vosotros queréis formar parte sólo tenéis que enviar vuestros datos personales y una foto a:
Marc Rey
C/ La Planeta, nº44
43817 Pont D'Armentera (Tarragona)

¡Hola! Soy Joxean y tengo 16 tacos. Soy un loco de la gris, en especial de los juegos de rol (saga *Final Fantasy*). Si alguien quiere cartearse conmigo, sólo tenéis que escribir a:
Joxean Patino Olias
C/ La Fuente nº37
09320 Frandovinez (Burgos)

Hola, soy Jorge y tengo 16 años. Me gustaría cartearme con gente más o menos de mi edad. Mis juegos favoritos son: *ISS Pro Evolution*, *FF VIII* y *GT2*. Prometo contestar.
Jorge Mostolac Valios
Parque de la Esperanza nº2, 6ºB
50014 Zaragoza
e-mail: cloud00@ole.com

Hola, me llamo Patricia y tengo 15 años. Me gustaría cartearme (o por e-mail) con chicos/as de 15 a 17 años. Me gustan los videojuegos (especialmente la saga de *Final Fantasy* y *Tomb Raider*) y el anime. Prometo contestar.
Patricia Rebordinos
Avenida de las Grandes Playas nº30
36660 Fuerteventura (Las Palmas)
Correo electrónico:
fenix252@latinmail.com



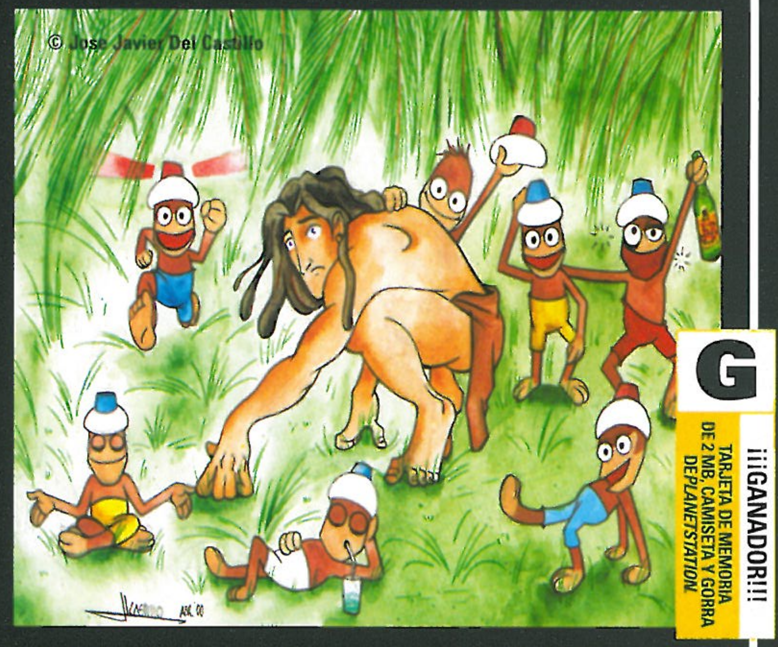
Parasite Eve 2 en septiembre, *Final Fantasy IX* para noviembre o diciembre, el *Digimon World* de PSX aún no tiene distribuidor oficial en España que nosotros sepamos, y *Rival Schools 2* lo más seguro es que no aparezca nunca.
Si publicáis la carta, ya sabéis, tenéis treinta millonengos.
Bueno, aquí se desvela el por qué de la publicación de esta carta cuando hace preguntas que están más vistas que el museo de El Prado. No es que nosotros queramos gastarnos ese dinero en frivolidades, pero para salvar a los peces de Holybear seríamos capaces de cualquier cosa, y aunque hace seis meses que flotan sin mover una escama (dejar la pecera encima de la estufa hasta punto de ebullición no fue buena idea) aún conservamos la esperanza en una clínica especializada americana puedan hacer algo por ellos.

PLANET, ASESOR FISCAL
Alejandro Pazos Antuñano

¡Hola Planeteros zumbaos! Os escribe un vasco, al que llaman catalán, vive en galicia y es del Real Madrid.
Te contestan unos catalanes, a los que llaman impresentables, viven en una Redacción y son del Bar Celona (no es un fallo ortográfico, es el nombre del snack-bar de la esquina).
¿Es una buena inversión *Rollcage Stage II*?
Pues nosotros preferimos los Bonos del Estado que dan más rendimiento a largo plazo. Ahora en serio: está a muy buen precio y es una muy buena opción de compra siempre que no tengas el primero.
***24 Horas de Le Mans* es muy mediocre, ¿no creéis?**
Digamos que no es el juego que nos llevaríamos a una isla desierta... ni a nuestra casa tampoco.
¿Cuál es el mejor *Resident Evil* para PSX?
Nuestro favorito es el segundo gracias a sus dos escenarios de juego y dos CDs. Ahora bien, para pasar miedo de verdad, cómprate el primero.
He jugado al *FFVII* y al *FFVIII* y no tienen ni punto de comparación. ¿Cuál me recomendáis?
Seguimos creyendo que su nivel de calidad es muy similar y que el rey de la serie sigue siendo *FFVI* (el de Super Nintendo). Un consejo: espérate a *FFIX* que parece recuperar el espíritu de la saga en 16 bits.
En el número 19 argumentabais que una chavala de 13 años no podía trabajar en vuestra revista. Bien, yo tengo 16. ¡Ya me avisaréis cuando despidan a alguien! ¡Amos, digo yo!
Sí, bueno, te ponemos el primero de la lista justo por debajo de hermanos, cuñados, primos, conocidos, compañeros de borrachera, vecinos, porteros, todas las lectoras de Planet y mascotas de compañía.
Vaya puda no poder jugar con los jugadores en el *Mánager de la Liga*.**
Hombre, es que el juego va de dirigir un equipo controlando lo que pasa fuera del campo. Lo que dices es como quejarse de un juego de estrategia por no poder meterse dentro de un tanque y repartir obuses a golpe de gatillo. No le pidas peras al olmo, ni dinero a un redactor de Planet.

ME GUSTA EL FÚRBOL
El Malagueño

¡Holaaaa! ¿Cómo están ustedes?...
Maaaaaal, porque se ha traspapelado el sobre de tu carta por lo que no sabemos tu nombre. Consejo PlanetStation: firmad con vuestro nombre en el papel de la carta.
Tengo desde hace unos pocos días el juego que en todos lados ponían como una auténtica mrda y me he dado cuenta que no es así. Estamos de acuerdo en que tiene algunos fallillos como los menús, los estadios, el no poder hacer cambios en las mejores jugadas... ¡Pero he quedado campeón de liga el primer año con Mi Málaga! No sabéis la ilusión que me hace entrenar yo mismo a jugadores que son amigos míos (Roteta, Movilla, De los Santos, Rufete...) y largar a la primera de cambio a los que no lo son.**
Éste es sólo un pequeño extracto de una misiva en la que se hace una defensa acérrima de los juegos "tipo *PC Fútbol*" que últimamente pueblan el mercado de la Play, algunos de ellos (a nuestro parecer) de una calidad cuando menos discutible. Como podéis ver nuestro entrañable lector rechaza críticas a todas luces injustas (fallos en menús, falta de detalles tácticos esenciales como los cambios...) en pos de la única verdad objetiva (salen sus amigos en el juego). A este paso recibiremos una carta de Carmen Sevilla defendiendo a *Hugo 2* porque en él aparece el "trollito" de *Telecuponcito*. Por cierto, que en la carta también se plantean ciertas cuestiones "técnicas" que aconsejamos se remitan a alguien más adecuado, cómo el Capitán Garfio (¿acaso tenemos pinta de llevar parche en el ojo?).



LA CARTA INTERMINABLE 2
Marian Medina Cuesta (Málaga)

¡Jelou! Aquí estoy *again*. Debería esta estudiando (¿os suena?)
Con este ímpetu empiezan los seis folios escritos por detrás y por delante de Marian "Superstar" Medina. En fin, evidentemente no podemos reproducir todo el texto ni contestar todas sus reflexiones, pero ahí van dos respuestas: 1) Lo sentimos pero el grupo Mago de Oz no entra entre el *top ten* más pinchado en Planet. 2) Sí que hay admiración general de todos (Drako, Seed, Holybear y Nen) por el maestro Edgar Allan Poe. Por cierto, Marian, para soltarte un rollo sobre nuestros gustos que sólo aguantarían cinco personas en el mundo (nuestras madres y tú) más valdría establecer una comunicación por e-mail.
¿Va a llevar la Play 2 módem interno como la Dreamcast para conectarse a "Internete"?
Ésta es la única pregunta que nos has hecho que más o menos está justificada para salir en la revista y ahí va la respuesta: la Play 2 contará en el futuro con un módem externo que se conectará con una tarjeta acoplada a la consola.
Últimamente estoy algo nostálgica. Nostálgica de juegos que me hagan sentir algo (y no vayáis por ese camino, malandrines) como *Sonic*, ese juego que me he pasado *cienes* y *cienes* de veces. Me entristece un poco el panorama de los videojuegos, en el que se echan en falta esos títulos en los que estás pensando todo el día y cuando dormías cerrabas los ojos y veías lucecitas de colores.
"Tu reflexión es muy interesante y como ultra-16 bits también echamos en falta en muchas ocasiones la vidilla que había en algunos títulos antiguos" (comentario hecho por un redactor de Planet mientras mecía una pipa en la mano al estilo de un contertuliano de *¡Qué Grande es el Cine!*). Pero no desesperes: cómprate *Vagrant Story* cuando salga al mercado, y si no sientes nada es que tienes calimocho en las venas (cosa bastante probable, por otra parte). ¡Ah! Si quieres ver lucecitas a la hora de acostarte siempre puedes robar de la cuna de un hipotético hermano pequeño el carrusel de Fisher Price, y además de luces tendrás musiquilla y todo.
Varios besos para todos. *Sorry* si he dicho algo que os moleste, que no es mi intención.
Nos lo hemos pasado genial con tus misivas y, evidentemente, no nos ha molestado nada (¿no ves que somos unos *jachondos*?).

EL GALLINERO

DONDE ESTÉ LA PAELLA QUE SE QUITE EL SUSHI
Rubén Orellana (Málaga)
¿Por qué cada vez que miro la foto de un creador de un juego de PSX, veo a un p*to japonés?
¿No puede haber algún honrado ESPAÑOL que haga algún juego *pa'* Play?

REVELACIÓN DECEPCIONANTE
Beatriz Padrón
No me he separado de Lara Croft desde su primer juego, y ahora resulta que *Tomb Raider IV* termina taaan mi**dosamente, que no sé cómo termina realmente.

PERDÓNALES, PIKACHU, PORQUE NO SABEN LO QUE DICEN
Daniel Vizoso (La Coruña)
¿Por qué criticáis tanto a *Pokémon*? Yo creo que es el juego más adictivo que existe en el mundo. Seguro que lo criticáis porque nunca jugasteis a él.

TRUCOS SOLICITADOS

LA SECCIÓN MÁS *TRUCOLENTA* DE TODA LA REVISTA SE COMPLACE ESTE MES EN FACILITAROS LA VIDA EN JUEGOS DE AUTÉNTICO MIEDO. ENCONTRARÉIS DESDE TÍTULOS DE AUTÉNTICO PESO COMO *BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT* (POR LO PLOMO QUE PUEDE LLEGAR A SER) HASTA LOS MÁS PEQUEÑOS DEL CATÁLOGO, COMO *MICRO MANIACS*.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Podrán pasar los años, podrán pasar las consolas, podrán pasar los *Tekkens*... Pero todavía hay gente que se echa sus partidillas a uno de los mejores beat'em-ups (de su época, se entiende) para PlayStation: *Battle Arena Toshinden*. Si no se os caducado el CD todavía, aquí tenéis unos cuantos trucos para este pretérito juego.

Controles de cámara adicionales

Mientras estés jugando, pausa el juego y pulsa ■ + ● + ▲ + ✕, y presiona entonces Select dos veces. Las barras de energía habrán desaparecido y puedes usar los botones superiores (L1, L2, R1 y R2) para realizar zooms y panorámicas por todo el ring. Para volver al modo normal, mantén pulsados ■ + ● + ▲ + ✕ y pulsa Select.

Los otros

Para elegir los *alter ego* de los personajes, pulsa Select mientras tengas seleccionado el personajes que deseas usar.

Trucos con la cámara

En el menú de opciones selecciona el control tipo H2. Selecciona "Camera Action" y desplázate por las opciones hasta que veas "Your Self". Selecciona cualquiera de los tipos de control y verás cómo los botones superiores sirven ahora para controlar la cámara. Comienza un juego y podrás cambiar los ángulos de cámara cuando pauses el juego. Pulsa Select mientras hagas esto para cambiar los controles entre rotar y hacer zooms.

Súper movimientos fáciles

Para que realmente sean fáciles de hacer los súper movimientos, ve al menú de opciones y pon el nivel de dificultad en Easy. Después, sitúa la energía a 200 y cambia el control de modo que los botones superiores sirvan para hacer especiales en lugar de para rotar. Cuando estés en el juego y pulses uno de los botones superiores podrás realizar un súper movimiento.

Jugar como Gaia

En la pantalla de título, pulsa ↓, ↓, ←, ←, ■ (cuarto de mando hacia atrás y cuadrado). Si los has hecho correctamente, deberías oír la palabra "Fight". Ahora, en la pantalla de selección de personajes, resalta a Eiji, mantén pulsado ↑ y pulsa cualquier botón de ataque.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Un irregular juego de tanques amenaza con llegar este mes hasta vuestras PlayStations. Un tanque de cerveza es lo que tienen que haberse tomado los desarrolladores antes de ponerse a hacer un título de este calibre, que encima es difícil y desconcertante. Ahí van unos trucos para hacer más llevadera la vida del tanquero.

Nueva pandilla: Brandon (tu hijo)

Introduce como contraseña SMSLGNG.

Nueva pandilla: Cassandra

Introduce como contraseña NSTYGRL.

Seleccionar cualquier nivel

Introduce como contraseña BCKDR.

Acceder a todos los tanques

Introduce como contraseña THRTN.

Acceder a todas las armas

Introduce como contraseña SRTHMB.

COLONY WARS: EL SOL ROJO

Increíble pero cierto

Con este truco podrás acceder desde el principio al completo arsenal de armas del juego... si tienes dinero para comprarlo, claro, haciendo de éste truco, cuando menos, un poco absurdo. Después de entrar en la opción Conectar del menú principal accederás a la Estación Principal. Una vez allí debes pulsar R2, R2, L2, R1, R1, Select, Select. En la pantalla de introducción de códigos que tendrás ante tus narices, introduce la contraseña **Armoury**, respetando la primera mayúscula y el resto de minúsculas.

DINO CRISIS

Jesús Sánchez nos escribe preguntándonos acerca de la contraseña que hay que introducir en la sala del jefe de investigación, una habitación donde el simpático T-Rex nos pega un susto capaz de dejarnos los pelos del sobaco lisos. Pues bien, suponiendo que tengas las llaves SOL y LEO, no tienes más que darles la vuelta para leer los números de los códigos que buscas: 705 y 037, respectivamente.

EXPEDIENTE X

Para acabarte el juego en la escena final, tienes que dejarte llevar por el agente Wilmore (que no el agente Cook) hasta una puerta. Saca el estilete y entrégaselo a Scully, para que cuando ésta *femme fatale* de ignea cabellera (poetas que estamos hoy, mira) aparezca por detrás del Wilmore 'poseído' por el extraterrestre acabe con su vida.

LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE

Tiene unos gráficos que podría reproducirlos una Super Nintendo reumática, la versión de Mega-CD tiene ya unos cuantos años a su espalda... ¿Y qué? *Lunar: Silver Star Story Complete* es uno de los mejores juegos de rol que hemos tenido oportunidad de jugar (a ver si algún distribuidor se decide y lo vemos por aquí). Por ello, y porque parece que nuestro lector **Fernando Colodrero** piensa lo mismo, vamos a echarle un cable. Para resolver el puzzle de la primera habitación de la torre del bosque de Tamur, tienes dos opciones: o dejas de leer ahora mismo y lo resuelves tú solo como los machotes de verdad, o entras en las puertas siguiendo este orden: Planeta, Estrella, Sol, Luna.

MANAGER DE LIGA

No es *PC Fútbol*. Ni falta que le hace. Estamos ante uno de los mejores simuladores de manager (que no es decir mucho, tampoco) que han salido últimamente. Y también uno de los más difíciles, como se ha encargado convenientemente de recordarlo **Sergio Jiménez** vía e-mail. Aquí tenéis una serie de trucos para ejercer de una forma más sencilla de Jesus Giles o Ruices de Loperas informáticos.

Construir un estadio rápidamente

Introduce como nombre QUICK DRY CEMENT. Si lo has hecho correctamente, escucharás una multitud gritando.

Altísimo porcentaje

Para obtener un porcentaje de 95 a 98%, introduce como nombre THE BEST. Si lo has hecho correctamente, escucharás una multitud gritando.

Tiempo lluvioso

Introduce como nombre WET WET WET. Si lo has hecho correctamente, escucharás una multitud gritando.

Contratar a cualquier jugador

Introduce como nombre NORTH AND SOUTH. Si lo has hecho correctamente, escucharás una multitud gritando.

El siguiente juego ya está planificado

Introduce como nombre BACKSEAT MANAGER. Si lo has hecho correctamente, escucharás una multitud gritando.

Tiempo soleado

Introduce como nombre DRY DRY DRY. Si lo has hecho correctamente, escucharás una multitud gritando.

Ganar siempre

Introduce como nombre IVOR INVINCIBLE. Si lo has hecho correctamente, escucharás una multitud gritando.

500.000.000 al bolsillo (Pasta gansa)

Introduce como nombre KING MIDAS. Si lo has hecho correctamente, escucharás una multitud gritando.

MICRO MANIACS

Poderes especiales al máximo

Dentro de la pantalla de opciones, selecciona Opciones Secretas. Mientras mantienes pulsado Select, pulsa ■, ✕, R1, ●, ↑, ■, ↓, ↑, ↓, ✕, ■.

Efecto borroso

Dentro de la pantalla de opciones, selecciona Opciones Secretas. Mientras mantienes pulsado Select, pulsa ▲, ●, →, ▲, ↑, →, ●, ↑, ■.

Inteligencia Artificial de los enemigos mejorada

Dentro de la pantalla de opciones, selecciona Opciones Secretas. Mientras mantienes pulsado Select, pulsa ●, ↑, ▲, ●, ←, ▲, ■, ■, ✕, ↓.

Modo espejo

Dentro de la pantalla de opciones, selecciona Opciones Secretas. Mientras mantienes pulsado Select, pulsa ▲ x7.

Turbo vs Freeplay

Dentro de la pantalla de opciones, selecciona Opciones Secretas. Mientras mantienes pulsado Select, pulsa ● X7.

'Nanomaniacs'

Dentro de la pantalla de opciones, selecciona Opciones Secretas. Mientras mantienes pulsado Select, pulsa ✕ x7.

Super Slippy
Dentro de la pantalla de opciones, selecciona Opciones Secretas. Mientras mantienes pulsado Select, pulsa ■ X7.

Laberintos de bonus
Si consigues acabar el primero tres veces en el modo Desafío, serás transportado a un laberinto de bonus. Si consigues recoger 30 power-ups dentro del tiempo límite, conseguirás una vida extra.

Conseguir a Dynamo
Llega primero en los ocho circuitos de las dos primeras carreras en el modo Desafío. Dynamo cuenta con ataques relámpago y escudos eléctricos.

Conseguir a Roach
Llega primero en los 16 circuitos de las cuatro primeras carreras en el modo Desafío. Roach suelta telas de araña y minas que perjudican bastante a cualquiera que pase por encima.

Conseguir a Toxin
Llega primero en los 24 circuitos de las seis primeras carreras en el modo Desafío. Toxin suelta sospechosos proyectiles verdes y suelta rastros de mocos verdes tóxicos.

Conseguir a Project-X
Llega primero en los 32 circuitos del juego en el modo Desafío. Project-X dispara ondas de energía y castiga a los corredores cercanos con su aura de terremoto.

Correr en Banzai Bridge
Llega primero en los 4 circuitos de la primera carrera cuando juegues en el modo Desafío. Sólo se puede jugar en este escenario en el modo Contrarreloj y en los modos Vs. y multijugador.

Correr en Hygiene Highway
Llega primero en los 12 circuitos de las tres primeras carreras cuando juegues en el modo Desafío. Sólo se puede jugar en este escenario en el modo Contrarreloj y en los modos Vs. y multijugador.

Disorient Express
Llega primero en los 20 circuitos de las cinco primeras carreras cuando juegues en el modo Desafío. Sólo se puede jugar en este escenario en el modo Contrarreloj y en los modos Vs. y multijugador.

Carrera A-Maze-Ing
Llega primero en los 28 circuitos de las primeras siete carreras cuando juegues en el modo Desafío. Sólo se puede jugar en este escenario en el modo Contrarreloj y en los modos Vs. y multijugador.

RAINBOW SIX

Invulnerabilidad
Pausa el juego. Mantén pulsado L1 y pulsa ■, ✕, ▲, ▲, ✕, ■, ●, ●. También puedes ejecutar este código en el menú principal.

Todos los mapas
Pausa el juego. Mantén pulsado L1 y pulsa ✕, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✕. También puedes ejecutar este código en el menú principal.

Llevar todos los ítems
Pausa el juego. Mantén pulsado L1 y pulsa ▲, ✕, ✕, ●, ■, ●, ✕, ▲. También puedes ejecutar este código en el menú principal.

Tener todas las pistolas
Pausa el juego. Mantén pulsado L1 y pulsa ✕, ●, ●, ▲, ■, ✕, ■, ●.

Tener todas las pistolas secundarias
Pausa el juego. Mantén pulsado L1 y pulsa ✕, ▲, ■, ●, ■, ✕, ▲, ■.

STREET SKATER 2

Introduce los siguientes códigos (no tienes por qué apretar los botones especialmente rápido) en el menú principal.

Conseguir todos los personajes
←, ←, ●, ●, L2, ■, →, R2. Si lo has hecho correctamente, oirás una especie de 'click'.

Conseguir todos los circuitos
←, →, ←, →, ●, ●, R1, ■. Si lo has hecho correctamente, oirás una especie de 'click'.

Status y acrobacias al máximo
L1, ■, ←, ←, R2, ←, R1, ←. Si lo has hecho correctamente, oirás una especie de 'click'.

Conseguir el menú de películas
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1. Si lo has hecho correctamente, oirás una especie de 'click'.

Conseguir todas las tablas
●, ●, ■, ●, ■, ■, ●, R1. Si lo has hecho correctamente, oirás una especie de 'click'.

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Munición Infinita (para especiales)
D0042E48 FFFF
30042E4C 0064
Munición infinita (para arma normal)
D0042D8C FFFF
80042D90 0064
Jugador 1 Energía infinita (Modo Deathmatch)
800AAF64 0030
Jugador 2 Energía infinita (Modo Campaña)
800DF07C 007D
Desbloquear todos los niveles
800A60D8 0005
Activar la pandilla de Brandon
300AED4E 0005
Activar la pandilla de Cassandra
300AED4D 0005
Invulnerabilidad
300AED48 0005
Todas las armas
300AED49 0005
Munición gratis
300AED4A 0005
Activar todos los tanques
300AED4B 0005
Activar armadura sólida
300AED51 0005
Activar pistolas más grandes
300AED52 0005
Activar fuego rápido
300AED53 0005
Activar pistolas láser
300AED54 0005
Activar estrellas al azar
300AED55 0005
Activar armadura delgada
300AED56 0005
Activar fuego trasero
300AED59 0005
Activar compañeros protectores
300AED57 0005
Activar compañeros más fuertes
300AED58 0005

THE KING OF FIGHTERS '99 (JAP)

Jugador 1 energía infinita
800B9174 0065
Jugador 1 sin energía
D00B9174 0065
800B9174 0000
Jugador 2 energía infinita
800B934C 0065
Jugador 2 sin energía
D00B934C 0065
800B934C 0000
Jugador 1 strikers infinitos
800B921C 0003
Jugador 1 sin strikers
800B921C 0000
Jugador 2 strikers infinitos
800B93F4 0003
Jugador 2 sin strikes
800B93F4 0000
Jugador 1 barra de especial al máximo
800B9130 9000
Jugador 1 barra de especial vacía
800B9130 0000
Jugador 2 barra de especial al máximo
800B9308 9000
Jugador 2 barra de especial vacía
800B9308 0000
Energía infinita (para ambos jugadores)
800455AE 2400
Tiempo infinito
800BA002 2060
Utilizar a Krizalid
8008DB6E 0702

SYPHON FILTER 2

Detener todos los contadores de tiempo
801F995808AD
Tener todas las armas en el menú
8012A5B0FFFF
Munición infinita
8012A5E60042
8012A5BE000E
8012A5FE0005
8012A5CE0010
8012A5DE0010
8012A5C20063
8012A5CA0063
8012A5DA0063
8012A5EE0063
8012A5C60063
8012A6120005
8012A5F20063
8012A6160005
Conseguir personajes y niveles extra para 2 jugadores
8011F6A4FFFF
Activar todos los niveles
8014AF3C0015
Blindaje infinito
801AC5560258
801A91EE0258
801A731E0258
801B61660258
801B5FEA0258
801ACFB20258
801AF48A0258
801AC6320258
801B62F20258
801B685E0258
D0089E680006
80089E6A2400

TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

COOL BOARDERS 4
NI ESQUÍS, NI TRINEO, NI EVE

JUGAR COMO FAST EDDIE
Completa el nivel Novato en Trickmaster para de esta manera poder conseguir a Fast Eddie.

JUGAR COMO BEAR
Pulveriza cada record en Francia y completa el Evento Especial para conseguir a Bear.

JUGAR COMO SNOWMAN
Pulveriza todos los records en Japón y completa el Evento Especial para conseguir a Snowman.

PERSONAJE MISTERIOSO
Tienes que completar el Torneo de Colorado con Jimmy Hallop. Si lo consigues, deberás oír a alguien que grita algo así como "Cool Man".



WCW MAYHEM MÁS PAY-PER-VIEW GRATIS

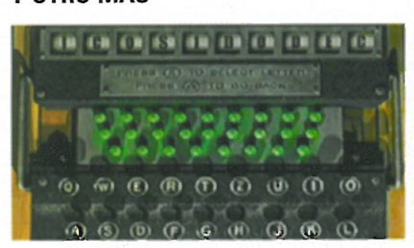
Aquí tenéis otro evento secreto para el modo Pay-Per-View.

EVENTO PPV SIN CENSURA
Introduce 2JJhKXdJFm4kB como contraseña en el modo Pay-Per-View.
Nota: Después de introducir la 'F', pulsa ⇨ para continuar introduciendo el código en la siguiente línea.
El evento sin censura incluye estas luchas: Booker T vs Kidman, Bam Bam Bigelow vs Norman Smiley, Sting vs Lex Luger, y Hollywood Hogan vs Ric Flair.
Todos los combates son a un solo aviso y con un tiempo límite de 20 minutos.



MEDAL OF HONOR Y OTRO MÁS

PERSONAJES MULTIJUGADOR
Introduce como contraseña SMPSMDMILK en la máquina Enigma (la máquina de escribir ésa de los botones verdes, para entendernos). Ahora podrás seleccionar a los nuevos personajes Kurt y Rosie.



TONY HAWK'S PRO SKATER
TRUCOS PARA MONOPATANES

A CÁMARA LENTA
Pausa el juego. Mantén pulsado L1 y pulsa □, ⇦, ⇧, □, ⇦. Pausa de nuevo, mantén pulsado L1+□ y pulsa ⇦, ⇧. Continúa manteniendo pulsado L1 y suelta □. Mantén pulsado L1 + □ y pulsa ⇦. La pantalla temblará para confirmar que has introducido correctamente el código. Si quieres conseguir que el juego vaya mucho más rápido de lo habitual, haz este truco dos veces seguidas.

TENER SIEMPRE EL ESPECIAL
Pausa el juego. Mantén pulsado L1 y pulsa ×, △, ○, ⇩, ⇧, ⇨. La pantalla de pausa temblará para confirmar que has introducido correctamente el código. Con este truco puedes conseguir hasta un millón de puntos.

VER LA SECUENCIA FINAL DE LOS SKATERS
Utiliza un único personaje para conseguir el oro en las tres competiciones. Selecciona ahora la opción View Replay para ver la secuencia final de ese skater en concreto.





URBAN CHAOS
CAOS CON MAYÚSCULAS

SELECCIONAR NIVEL
En el menú principal, resalta Nuevo juego y pulsa a la vez L1 + R1 + Select + Start. Oirás una voz que grita (pandilla de histéricos) y aparecerá un mensaje en la parte de abajo del menú. Ahora podrás acceder a cualquier área en la pantalla del mapa.







¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO

¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!

Y, DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!*

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 199
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

***AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.**

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.







GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MAS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)
A SANGRE FRIA
7.990
BEATMANIA
con mando especial
11.490
COLIN McRAE RALLY 2.0
con camiseta de regalo
al hacer tu reserva
8.490
DESTRUCTION DERBY RAW
Consultar
MARTIAN GOTHIC
Consultar
MICRO MANIACS
7.990
NEED FOR SPEED PORSCHE
7.490
RADIKAL BIKERS
4.990
PLAYSTATION
+ DUAL SHOCK
19.900
PLAYSTATION+ DUAL SHOCK
+ 1 MANDO +MEMORY CARD 1Mb
22.490
PLAYSTATION+ DUAL SHOCK
+ DUAL FORCE JOYPAD
+MEMORY CARD 1Mb
23.490
SCREENBEAT
SOUNDSTATION
12.990
GAME
STATION
5.990
VOLANTE SPEEDSTER
12.490
VOLANTE CONCEPT 4
14.490
VOLANTE
TOPDRIVE 2
10.990
McLAREN STEERING WHEEL
DUALSHOCK INTERACTIVA
EN VOLANTE Y PEDALES
11.990
VOLANTE STRING RAY
TURBO
10.990
RATÓN SAMURAI
PLAYSTATION
1.990
PISTOLA FALCON
con puntero laser
retroceso y pedales
8.490
P7K LIGHT GUN
4.990
PREDATOR 2
8.990
DUAL
SHOCK
4.500
VISION PAD
AZUL
ROJO
VERDE
AMARILLO
1.490
DUALFORCE
JOYPAD
2.790
MEMORYCARD
1Mb
1.490
MEMORYCARD 1Mb
PELIKAN
AZUL
ROJO
VERDE
NARANJA
1.390
MEMORYCARD
4Mb
2.990
MEMORYCARD
SONY
2.100
PLANET STATION
¡UTILIZA TUS EURO CHEQUES DESCUENTO
PLANETSTATION EN LAS TIENDAS GAMESHOP!
Utiliza los cheques descuento que aparecían en el anterior
número de tu revista Planet Station para adquirir todos los
productos GameShop que estén marcados con el símbolo
Euro Planet, y podrás gastar en ese producto tantos Euro
Cheques como indique la oferta. Busca estos Euro Planet
en nuestro catálogo, hay importantes descuentos.
1 EURO PLANET
2 EURO PLANET
3 EURO PLANET
4 EURO PLANET
5 EURO PLANET
6 EURO PLANET
Los descuentos no serán acumulables entre si excepto en los productos que así lo indique.
Los descuentos no serán acumulables con otras ofertas o descuentos
Esta oferta será válida hasta el día 31 de Julio del 2000.
GameSHOP
1 EURO PLANET





CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA ¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS! O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

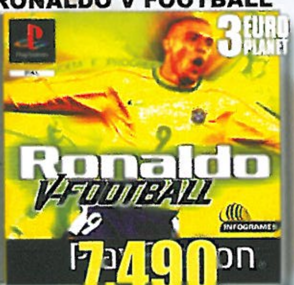
967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)






- DRACULA RESURRECTION — 7.490
- DRAGON VALOR — 4.990
- JACKIE CHAN — 4.990
- LEGEND OF LEGAIA — 4.990






- RONALDO V FOOTBALL — 7.490
- STREET FIGHTER PLUS EX2 — 7.990
- TOSHINDEN 4 — 7.490
- WACKY RACES — Consultar






- ARMORINES — 7.990
- ARMYMEN SARGES HEROES — 7.990
- BALLISTIC — Consultar
- BARÇA MANAGER 2000 — 6.990
- C+ PREMIER MANAGER — 7.990
- EVERYBODYS GOLF — 4.990







- EVOS — 2.990
- F1 2000 — 7.490
- F1 RACING — Consultar
- FEAR EFFECT — 8.990
- GEKIDO — 7.490
- GHOUL PANIC — 6.990








- GRANDIA — 7.490
- GRUDGE WARRIORS — 2.990
- JEDI POWER BATTLES — 6.990
- MAGICAL RACING TOUR — 7.490
- MANAGER DE LIGA — 8.990
- MEDIEVIL 2 — 4.990






- RALLY MASTER — 7.490
- NBA SHOWTIME — 7.490
- N-GEN RACING — 7.490
- POOL ACADEMY — 4.490
- PRINCE NASEEM BOXING — 8.490
- RESCUE SHOT — 4.990












- RE: SURVIVOR — 8.990
- RESIDENT EVIL 3 — 8.490
- RUGRATS STUDIO T. — 8.490
- SYPHON FILTER 2 — 6.990
- TOMBI 2 — 4.990
- UEFA EURO 2000 — 7.490













- BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO — 3.990
- COLIN MCRAE RALLY — 4.990
- CRASH BANDICOOT 3 — 3.990
- FINAL FANTASY VII — 3.990
- GRAN TURISMO — 3.990
- RESIDENT EVIL 2 — 3.990
- SPYRO — 3.990
- TOMB RAIDER III — 4.990
- V RALLY 2 — 4.490

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- envío a domicilio
- club del cambio
- compraventa juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 50 72 69

ALBACETE
¡¡PRÓXIMA APERTURA!!
Calle Nueva, 47
02002 - ALBACETE
Telf. 967 19 31 58

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62

ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 18
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99

CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf. 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001 - GUIPÚZCOA
Tlf. 943 32 29 49

TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75

VIZCAYA
¡¡PRÓXIMA APERTURA!!
Avda. Antonio Miranda,3
48902 - BARACALDO - VIZCAYA
Tlf. 94 418 01 08

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

FAX: 967 193 391

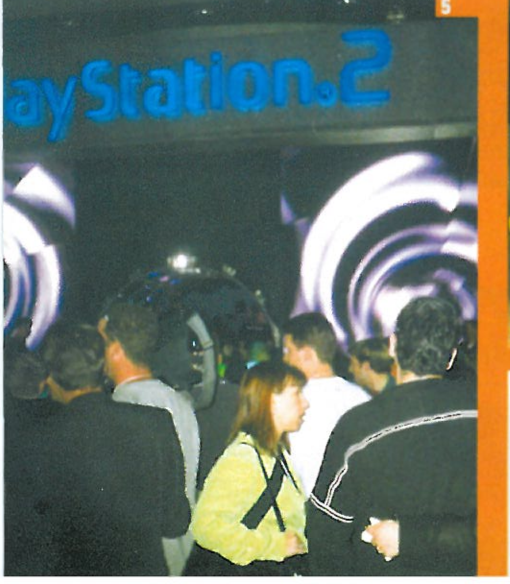
todos los precios I.V.A. incluido. todos los precios son válidos excepto en caso de error tipográfico



ESPECIAL E3

Diecisiete horas de vuelo sentados en un nicho de 30x60, siete kilos de sustancias comestibles *made in* catering de avión y unas ojeras como puños: refinada tortura para algunos, pequeño precio para otros con tal de poder admirar de cerca todo lo que supuso el impresionante E3 de este año. Azafatas turgentes aparte, las auténticas reinas fueron Dreamcast y PlayStation (en menor medida, pero aún con mucha guerra que dar) y sobre todo PlayStation 2, con un impresionante catálogo de joyas que nos asombraron como *Onimusha*, *Dark Cloud*, *Munch's Oddysee*... Aunque lo único que nos puso los pelos de punta (aparte de la espesa y selvática moqueta, que pegaba unos calambres que para qué) no fue un videojuego, sino un vídeo a secas: la presentación de *Metal Gear 2: Sons of Liberty*, elegido mejor ¿juego? del E3 y auténtico estandarte de lo que nos deparará el futuro de Play 2. Una vez acabadas las memorias de 'Todo a 100', dejemos que sean los auténticos protagonistas de la feria los que hablen por sí mismos...



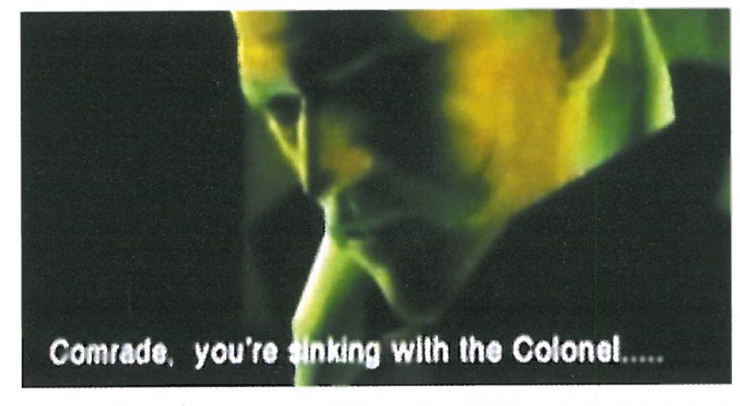


1 Los Angeles Convention Center: un lugar enorme, capaz de dar cabida a centeneras de juegos, consolas, stands... ¡y a HolyBear de cuerpo entero, todo a la vez! 2 Qué se puede decir de *Vagrant* que no se haya dicho ya... o que no comentemos en el número que viene. 3 Nuestro inclito enviado, segundos antes de acabar con todas las existencias de hielo de la feria. 4 Fútbol y americano, unidos por la Play 2. 5 Parece el tubo de la risa de la feria, pero para ver algo parecido había que ir al stand de Nintendo 64... 6 Ms. Pacman: sin duda, la mujer con más curva de todo el E3. 7 Con ustedes, uno de los hombres que más carcajadas, originalidad y diversión han aportado al mundo del videojuego (obviamente, nos referimos al de la derecha): Dave Perry, creador de joyas como *Earthworm Jim*, *MDK* o *Messiah*.

VUELVE EL JUEGO

MGS 2: SONS OF LIBERTY

PS2
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: FINALES 2001















"Un día *MGS* cambió el mundo de los juegos. Ahora, el mundo cambia a *MGS*". Con esta aplastante sentencia, que pudimos ver en el vídeo presentado en el E3, Hideo Kojima pretende resumir el concepto en el que está basada la nueva y definitiva muestra de su arrollador talento. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* va un paso más allá del planteamiento cinematográfico de su primera parte y se convierte en un fiel reflejo de la realidad con mayúsculas, haciendo de él no sólo el juego más espectacular de todo el E3, sino el juego con mejores gráficos en tiempo real de la historia.

MÁS SÓLIDO QUE NUNCA

Cada vez que la manecilla del reloj marcaba las horas en punto, toda la feria se paralizaba durante 8 minutos, momento en que Konami ofrecía en su stand el esperado vídeo de *MGS 2*. En él se podían apreciar las características que harán de éste el juego que marcará un antes y un muchísimo después. Por fin se reconocen los rasgos faciales de Snake, con una cara curtida, barba de tres días y ojos hundidos, que sumados a las despeinadas greñas que luce, le dotan de un aspecto mucho más *japo* que en su anterior entrega. Aparte de Revolver Ocelot, otro de los personajes que más luce en esta nueva versión es el nuevo prototipo de Metal Gear, Ray, una terrorífica bestia metálica a medio camino entre los *mechas* nipones y Godzilla. Una de las escenas más escalofriantes que vimos es el duelo entre Snake y una misteriosa fémina, secuencia que se resuelve con un intercambio de disparos a cámara lenta en medio de una intensa lluvia mientras un trozo de tela bamboleado por el intenso viento se interpone entre ellos: un momento muy *The Matrix*. En las escenas de juego real, con una planificación 100% cinematográfica pudimos constatar cosas como la gran IA de que se ha dotado a los enemigos, que ahora no dudan en separarse para abarcar una mayor área de exploración y poder encontrar a Snake, o la posibilidad de disparar a distintas partes del cuerpo de los soldados (algo imprescindible, por ejemplo, para deshacernos de aquellos protegidos por escudos anti-balas). Acción ambientada en Nueva York, la reaparición de Liquid y Otacon, la incertidumbre acerca de la presencia de Solidus al otro lado del Codec, posibilidad de ser descubiertos por nuestra propia sombra, un nuevo Metal Gear encargado de deshacerse de los anteriores modelos de Rex y la mejor realización gráfica vista hasta el momento, todo ello orquestado bajo la experta batuta del maestro Kojima, artífice de esta colosal y más que esperada aventura: *Metal Gear 2: Sons of Liberty*.

Z.O.E.

Espectacular título de combates entre robots tamaño XXL (los famosos 'mechas' japoneses), con la participación de Nabuyoshi Nishimura (*Gundam X*) como diseñador de personajes y el mismísimo señor Kojima como productor. El juego nos presenta al adolescente Leo, quien a los mandos de uno de estos primos de Mazinger Z deberá deshacerse de las nutridas hordas de chatarra espacial que forman los Z.O.E., unos bárbaros devastadores de mundos.



PS2
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2001 EN ADELANTE

ONI

Muchas expectativas ha despertado esta aventura en entornos 3D que muestra escenas de peleas barriobajeras, conducción urbana y tiroteos salvajes. La protagonista, Konoko, es una poli dura como el acero de Toledo con un pasado muy tormentoso que debe barrer la ciudad de maleantes y delincuentes rastreros. Aunque los escenarios no parecen ser demasiado espectaculares, al parecer el excelente control de la protagonista y la gran libertad de movimiento aseguran una notable jugabilidad.



PS2
DESARROLLADOR: BUNGIE SOFTWARE
EDITOR: TAKE 2 INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR

FIFA SE INTERNA EN PS2

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP



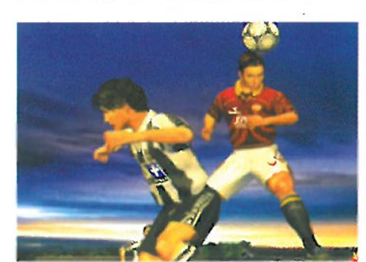


PS2
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: OTOÑO

Electronic Arts no se lo ha pensado dos veces y se ha apresurado en lanzar para PS2 una nueva entrega de su popular serie *FIFA* que paulatinamente ha ido presentando una capacidad de sorpresa e innovación basada sólo en el cambio del Morientes o Guardiola de turno de la portada. Pero después de haber echado un vistazo al juego, os aseguramos que el salto de la saga a 128 bits sí que va a suponer toda una revolución *fifera*, tanto a nivel gráfico como jugable. El título (que pasará a llamarse *FIFA 2001* cuando se edite en Europa) muestra unos movimientos de los jugadores ultrarealistas gracias al uso de una gran cantidad de polígonos, animaciones faciales de gran calidad en las impresionantes celebraciones de los goles, efectos de luz dinámicos y de sombreado nunca vistos en un juego de fútbol y unas repeticiones que quitan el hipo. El juego permite jugar la próxima Copa del Mundo que se disputará en Japón y Corea del año 2002 , pero además podemos disputar las principales ligas europeas (incluida la española) o participar en una Copa Mundial sub-23. En el apartado jugable la inteligencia artificial de los jugadores esta mas trabajada y el juego es más fluido de lo habitual. Y además se incluyen detalles "de cara a la galería" como guardias de seguridad poligonales a pie de campo o cámaras de televisión que siguen el desarrollo de las jugadas que realicemos. Aunque sin duda el punto culminante son los tremendos comentaristas japoneses, con una pronuciación antológica de apellidos tan exóticos para los nipones como Torres Gómez o Pochettino. El próximo més os contatemos más detalles de este espectacular juego.







SSX

El snowboard llega a los 128 bits de PS2 de la mano de EA Sports en un juego que permite competir en excéntricas pistas (desde un iceberg a una especie de pinball helado) mientras nos marcamos una buena ración de trucos y saltos estratosféricos. Excelentes animaciones, gran libertad de movimiento, y seis competidores simultáneos que no pueden caerse en un juego más blanco que el equipamiento completo del Real Madrid tras un baño de merengue.



PS2
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: OTOÑO

READY 2 RUMBLE 2

Vuelve el 'simulador' de boxeo más divertido de PlayStation. Además de nuevos luchadores y movimientos, *Ready 2 Rumble 2* (sin duda, la segunda parte con más 'doses' de la historia) incorporará un modo Campeonato más completo, con mini juegos para entrenamiento inéditos. La mayor sorpresa es la inclusión de dos luchadores secretos de excepción: Shaquille O'Neal y el mismísimo Michael Jackson, un boxeador que sin duda hará palidecer al contrincante más pintado.



PS2
DESARROLLADOR: POINT OF VIEW
EDITOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: POR CONFIRMAR
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR

¿GT2000 Ó GT2001?

GRAN TURISMO 2000





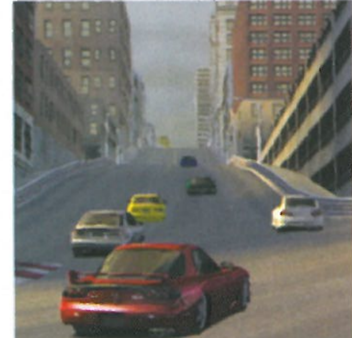

PS2
DESARROLLADOR: POLYPHONY DIGITAL
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR

Desde luego si hay un juego de PS2 que lleve más retrasos que la red completa de vuelos de Iberia, éste no es otro que *GT2000*, que debía de haber aparecido junto con el lanzamiento japonés de la consola y al que en Polyphony Digital aún están dando retoques, según explico su productor Kazunori Yamauchi, presente en el E3. Sin duda alguna *GT2000* va a suponer, por lo que hemos visto, un salto visual brutal respecto a *GT2* gracias a un impresionante aprovechamiento del potencial de la PS2: efectos de luz y reflejos en tiempo real deslumbrantes, escenarios de calidad fotográfica, efectos blur que dejan sin habla y coches con 10 veces más polígonos que *GT2* y una suavidad de movimientos pasmosa. Pero además el juego de PS2 ofrecerá más circuitos (Monte Carlo y Tokio), nuevos coches (como el último modelo de Corvette) y nuevas competiciones, como una posible carrera de velocidad en circuitos de prueba con la única regla "pisa el acelerador y tira pa'alante".

CORRIENDO BAJO LA LLUVIA

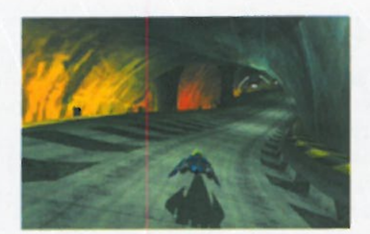
A pesar de que los coches seguirán sin sufrir el más mínimo rasguño aunque se estampen contra un muro de hormigón, en *GT2000* se añadirán efectos para dar cierta sensación de vulnerabilidad del automóvil como reventones de rueda o escapes de humo. Además se incluirán variables climatológicas y horarias y así habremos de resistir chaparrones, atravesaremos bancos de niebla o polvo y nos veremos deslumbrados por el sol del amanecer. Según Yamauchi-san, *GT2000* aprovechará al máximo las posibilidades analógicas del Dual Shock 2 (eso esperamos) y la inteligencia artificial de nuestros contrincantes dejará pequeña a la de Villalonga y compañía, por lo que la conducción se prevé aún más dura y exigente que en *GT2*.

Tal vez la novedad más importante con la que se ha especulado es con la posibilidad de tener una visión interior desde el salpicadero de cada automóvil, pero teniendo en cuenta que para diseñar la carrocería de cada coche en Polyphony se tiran 2 semanas, o los desarrolladores encadenan varias huelgas a la japonesa o el título del juego se acaba quedando obsoleto. Claro que según el señor Yamauchi, todo lo que no tenga cabida en *GT2000* aparecerá en un próximo *GT3* que ya está en proyecto. De momento conformémonos con que el que se presupone como mejor juego de conducción de la historia vea la luz antes de que nos den las uvas.


WIPEOUT FUSION

La saga *Wipeout* llega a PS2 con gráficos en altísima resolución, 50 frames por segundo en la versión PAL, 24 pistas con 150.000 polígonos cada una y nuevas armas y pilotos. Tanta exhuberancia técnica permitirá una gran libertad de movimientos de nuestra nave, espectaculares escenas submarinas y mareantes loops de 360 grados nunca vistos hasta ahora. Si el primer *Wipeout* ya rompió moldes en su época, este intentará hacer lo mismo en los 128 bits de Sony.



PS2
DESARROLLADOR: SONY
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: PUES....

SMUGGLER'S RUN

Uno de los juegos más atractivos del E3 fue este simulador de contrabandista en el que deberemos evitar las redadas y encerronas de la pasma en abruptos terrenos fronterizos a los mandos de furgonetas, buggys y demás armatostes sobre ruedas. A unos entornos físicos muy bien recreados gráficamente y una conducción intuitiva se unen trepidantes persecuciones policiales a lo *Driver* y personajes con los que interactuar para conseguir llevar nuestros trapicheos a buen término.



PS2
DESARROLLADOR: ROCKSTAR GAMES
EDITOR: TAKE 2 INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: DIOS DIRÁ...

RESIDENT MEDIEVIL

ONIMUSHA: WARLORDS

PS2
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE







Capcom ha ido experimentando con nuevas fórmulas intentando innovar así como buscar la tensión y la sensación de angustia en sus *survival horror* particulares: con dinosaurios, con pistola de luz, con un título para Nintendo 64... Pero por fin ha llegado el momento de la puesta de largo en 128 bits de las aventuras de esta compañía, y para ello ha elegido una visión del Japón medieval a medio camino entre la historia rigurosa y la fantasía demoníaca nipona como tema principal. *Onimusha: Warlords* nos sitúa en el año 1560 en el país del sol y las consolas nacientes, en plena guerra civil. Como en los argumentos de toda la vida, la clásica princesa especializada en dejarse raptar por los malos de turno necesitará ser rescatada por Samanosuke, experto espadachín y samurai sin honor en sus ratos libres.

UN SAMURAI DE MIL DEMONIOS

Imaginaos un *Resident Evil* medieval con una parte técnica no vista hasta el momento y empezaréis a haceros una ligerísima idea del auténtico bombazo que Capcom está preparando para PlayStation 2. Detallados escenarios prerenderizados con ángulos de cámara prefijados, personajes formados por más de ¡10.000! polígonos, animaciones faciales exquisitas y unos increíbles efectos de ropa (pudimos ver los trajes de seda en movimiento, y el resultado es espeluznante) son algunas de las excelencias gráficas de *Onimusha*. En su periplo Samanosuke deberá enfrentarse a sablazos contra hordas demoníacas bastante más ágiles y con más mala baba que los zombis de siempre. Para ayudarnos en la sana tarea de descuartizar demonios, tendremos a nuestra disposición una serie de gemas que, colocadas en el guantalete de nuestro protagonista, otorgarán poderes especiales a nuestras armas. Asimismo, estas joyas servirán también para solucionar los variados puzzles (los cuales, fieles a la tradición, suponemos que muy muy complicados tampoco serán) que encontremos en nuestro camino.







DARK CLOUD

Dark Cloud es una extraña mezcla de action RPG a lo *Zelda* y juego de Dios a lo *Popoulus* (puedes construir el "mundo" a tu antojo) que está causando auténtica expectación en los medios de comunicación especializados. Se supone que este título ha inaugurado un nuevo género denominado *georama*, término que proviene de la expresión *geographical drama* (y no de "genial orangután de Madagascar" como decía nuestro director Drako).



PS2
DESARROLLADOR: SCE
EDITOR: SCE
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: YA VEREMOS

DRAKAN

Tiene el mismo título y está desarrollado por la misma compañía, pero no es una conversión del action-RPG para PC. A lomos de un enorme dragón, la heroína Rynn podrá recorrer los cielos (bastante nublados, por cierto) del extensísimo mundo de *Drakan*. Gracias a este lagarto sobrealimentado, tendremos la posibilidad de vivir intensos combates aéreos, o combinar en las luchas en tierra la espada y los hechizos de Rynn con su poderoso aliento guindillero.



PS2
DESARROLLADOR: SURREAL SOFT
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: POR DETERMINAR

ODDA A LA PLAY 2

ODDWORLD INHABITANTS: MUNCH'S ODDYSEE

PS2
DESARROLLADOR: ODDWORLD INHABITANTS
EDITOR: GTI
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: OCTUBRE

En el E3 se pudieron contemplar varios videos con imágenes de demostración de *Munch's Oddysee* y quedó claro que este título va a ser algo muy especial. La estética del anterior juego de Oddworld Inhabitants, *Abe's Exoddus*, no sólo ha mantenido intacto todo su encanto tras pasar a las tres dimensiones, sino que ha cobrado una belleza sobrecogedora. Los paisajes naturales del mundo de Munch y Abe son tan creíbles que da la impresión que la pantalla del televisor vaya a desprender olor a Ajax Pino en cualquier momento. Y no hablemos ya de las impresionantes fábricas repletas de obreros Mudokon y guardias Slig, cuya frenética vida laboral recuerda a las delirantes escenas de *Tiempos Modernos* de Charles Chaplin o a los dadaístas cierres de edición de la revista PlanetStation (incluso los personajes se parecen físicamente a los redactores y todo).

En la feria de Los Angeles el director creativo de Oddworld Inhabitants, Lorne Lanning, nos hizo una demostración en directo de las capacidades jugables del *Munch's Oddysee*. La principal novedad es la posibilidad de poder cambiar a voluntad el personaje que se controla (Abe o Munch) para poder resolver situaciones gracias a las características complementarias de la pareja protagonista. Además se han añadido multitud de *power-ups* en forma de extraños brebajes que servirán para potenciar ciertas habilidades como la velocidad, el salto o la escalada.

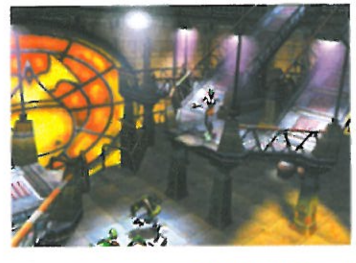
















MÁS VIVO QUE UN DIRECTO DE ROSENDO

Si por algo destacará *Munch's Oddysee* es por la increíble vida conseguida en el juego gracias al hiper-realista tratamiento de luces y sombras, a sus pequeños detalles llenos de cotidianeidad (por ejemplo, hay guardias Slig que detienen su ronda para fumarse un pitillo), y a la extraordinaria inteligencia artificial de unos personajes a los que literalmente sólo les falta hablar (aún no se ha implementado el ingenioso sistema de comunicación por lenguaje que hizo célebre a la primera parte de la saga, pero todo llegará...). Visto lo visto sólo nos queda rezar para que se cumplan los plazos de desarrollo y el título vea la luz junto con el lanzamiento occidental de PlayStation 2. Octubre del 2000 es la fecha más esperada por *munchos*, perdón, muchos.

UNREAL TOURNAMENT

Fantástica conversión del mejor competidor de *Quake III Arena* en el universo de los shooters en primera persona de PC. El juego de PS2, de una calidad gráfica y fluidez de movimientos impresionante, presentará niveles no vistos en ordenador y un modo deathmatch que fascinará a los que adoran al trepidante *Quake II*. Además el juego posiblemente aprovechará las capacidades on-line de la PS2 para permitir masacres múltiples de las que hacen época.



PS2
DESARROLLADOR: EPIC MEGA GAMES
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR

THE BOUNCER

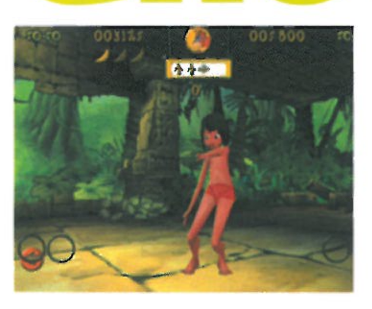
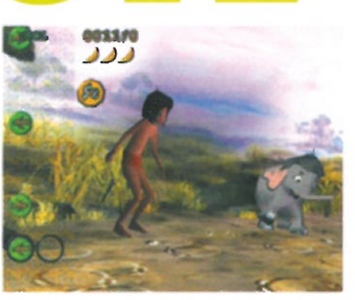
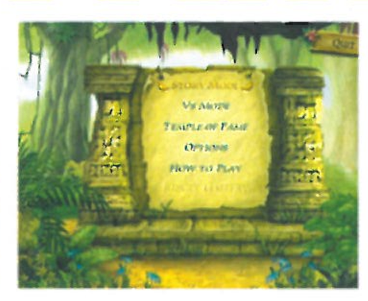
Auténtico "cine" de acción 3D que mezcla el beat'em-up y la aventura. Aunque del argumento del juego se sabe bien poco (una pareja de luchadores, Sion y Dominique, deberán recorrerse una decadente ciudad futurista mamporreando que es gerundio) este título presenta un aspecto visual alucinante con impresionantes luchas multitudinarias. Os aseguramos que hay que ver los efectos de luz y la trepidante fluidez de movimientos de los múltiples personajes en pantalla para creerlo.



PS2
DESARROLLADOR: DREAM FACTORY
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: SVG
LANZAMIENTO: INICIOS 2001

THE JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

BAILANDO CON MONOS

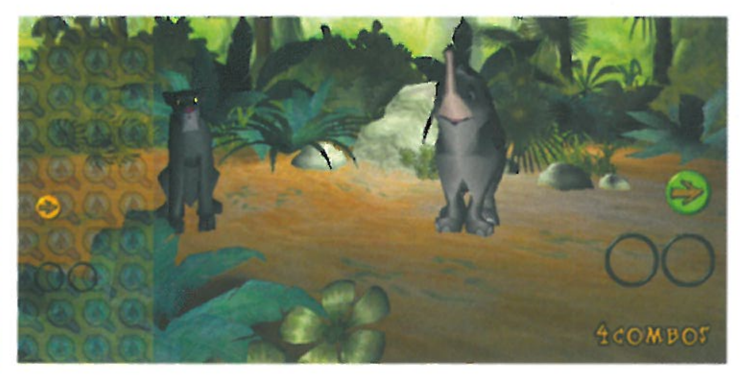

PSX
DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

Estas Navidades tendremos un nuevo título basado en una película de Disney para PlayStation. "¿Y cuál es la noticia?" os preguntaréis. Pues la noticia es que, por una vez, no estamos ante el típico a la par que simpático juego de plataformas más visto que el lavabo de *Gran Hermano* y con cierto tufillo a 16 bits, sino ante uno de los títulos más divertidos y atractivos que vimos en el E3. Aunque está basado en una de las películas más veteranas de la famosa factoría de dibujos animados, *The Jungle Book Groove Party* pertenece a uno de los géneros más jóvenes que hay en el mundo de las consolas: los juegos de baile.

LA DISCO DE LA SELVA

El argumento –en principio– está basado en la historia de la película *El Libro de la Selva*: Mowgli, el niño criado por una manada de lobos, debe recorrer la jungla junto a la pantera Bagheera para volver al poblado humano y de paso enfrentarse con Shere Khan. Hasta aquí, bien. La cosa empieza a adoptar tintes delirantes cuando descubrimos que para ir avanzando en su periplo, el crío de marras debe marcarse unos bailes con todo bicho que se cruce en su camino. El concepto de juego está más cercano del juego de Konami *Dance Dance Revolution* que del genial *Bust-a-Groove* (único juego de baile que ha visto la luz en nuestro país). Siguiendo el ritmo de una de las múltiples melodías (entre las que se incluyen algunas músicas originales de la película) deberemos pulsar en el momento adecuado las flechas de dirección que se nos vayan indicando, enfrentados siempre contra otro bailarín. Aunque en el E3 sólo tuvimos oportunidad de jugar en una única pantalla y utilizando continuamente la misma pareja de personajes (Mowgli y el Rey Louie), nos bastó para llegar a sacar dos importantes conclusiones. Primera: a un apartado gráfico correcto (aunque las pantallas que os ofrecemos son de PC) se le unen una jugabilidad frenética, un concepto divertido y unas fantásticas y pegadizas melodías. Y segundo: hay que ver lo gordos que estamos, ya que no es normal el charco de sudor que dejamos esparcido por toda la alfombrilla del juego, un periférico imprescindible para poder disfrutar con este título, y que (aunque todavía falta por confirmar) posiblemente se venda junto a *The Jungle Book*.





RAYMAN 2

Tras bastante tiempo de espera, parece ser que la segunda parte del héroe plataformero sin pecho ni espalda acabará viendo la luz en PSX. En esta continuación Rayman deberá liberar su mundo de unos malvados piratas del espacio atravesando espectaculares escenarios tridimensionales y utilizando una gran variedad de movimientos especiales. También se publicará una versión para PS2 que mejorará la de Dreamcast añadiendo 3 minijuegos nuevos.



PSX
DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

EVIL TWINS: CYPRIEN'S CHRONICLES

Además de *Rayman*, Ubi Soft también apuesta por las plataformas con este divertido juego que recuerda a los clásicos de 16 bits al presentar en un entorno 2D a un protagonista saltarín y aventurero (el tal Cipriano). Su misión será internarse en un universo onírico repleto de extrañas criaturas malvadas para rescatar a los sufridos prisioneros de rigor. Atención a la capacidad de Cipriano de emular a SuperLópez y convertirse en Super-Cipriano.



PSX
DESARROLLADOR: IN UTERO
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: ESTO...

LA NOVENA MARAVILLA

FINAL FANTASY IX









PSX
DESARROLLADOR: SQUARE
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: SQUARE
LANZAMIENTO: 7 DE JULIO (JAPÓN)

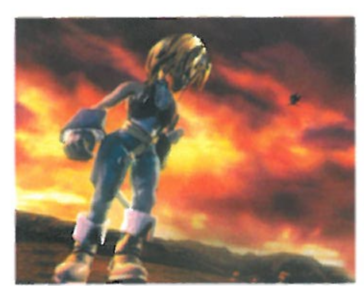
Tras los enormes *Vagrant Story* y *Chrono Cross*, Square todavía se reserva una carta bajo la manga para demostrar su supremacía en el reino de los RPG's. Nada menos que la culminación de la saga *Final Fantasy* en PSX, que tiene todos los visos de combinar la inimitable magia de los antiguos capítulos de 8 y 16 bits con la sublime factura técnica de *FFVII* y *FFVIII*.

VUELTA A LAS RAÍCES

En *FFIX* vuelve Yoshitaka Amano, diseñador de personajes de los seis primeros episodios y más partidario de la fantasía medieval que del futurismo cibernético. Aunque técnicamente los fondos continúan siendo prerrederizados y los personajes poligonales, la estética colorista de los escenarios y el diseño caricaturesco-cabezón de los protagonistas dan a este título un toque más desenfadado y menos "melodramático-pañuelístico-tremendista" que su antecesor. Respecto al argumento se sabe que retornarán los cristales mágicos que tanta importancia tuvieron en viejos capítulos como *FFIII* y que la confrontación entre los reinos de Lindblum y Alexandria pondrá en peligro un mundo lleno de ciudadelas volantes (que recuerdan al casino volador de Setzer de *FFVI*), islas perdidas en el mar, exóticas mascotas (vuelven los Moogles de *FFVI* o Moguritos de *FFVIII* con un curioso sistema de comunicación tipo Internet) y oníricos castillos. Manejaremos grupos de hasta 8 héroes (aunque sólo 4 combatirán en batallas en semi-tiempo real), aprenderemos nuevas habilidades según las armas y armaduras que nos equipemos y habrá momentos (como en *FF V*) en el que deberemos escoger entre dos desarrollos diferentes de la historia. Y en lo referente a los personajes, al pícaro Zidane Tribal, el caballero Adelbert Steiner y el ingenuo dark wizard Vivi Ornitier se suman la orgullosa princesa Garnet Til Alexandros 17th, la encantadora niña Eiko Calor, la misteriosa bruja-rata Freija Cresent, el excéntrico comilón Quina Quen (pariente lejano de Holybear) y el solitario e introvertido Salamander Coral (equivalente al Shadow de *FF VI*). Un festín rolero con 4 CD´s, música de Nobuo Uematsu y 40 horas de juego que suponemos que llegará antes de fin de año a nuestro país.











FEAR EFFECT: RETRO HELIX

Pese a lo que parece esta no es una segunda parte en toda regla de *Fear Effect*, sino una precuela que se sitúa temporalmente antes que el *Fear Effect* que todos conocemos (más o menos como *La Amenaza Fantasma* que va antes que *La Guerra de Las Galaxias*, pero sustituyendo a los Jedis por jamonas de armas tomar). El sistema de juego de *Retro Helix* no parece cambiar en demasía, aunque los desarrolladores insisten en que en esta ocasión no habrán molestos tiempos de carga.



PSX
DESARROLLADOR: KRONOS
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: INICIOS 2001

THE ROAD TO EL DORADO

De los creadores de *Broken Sword* llegará a nuestras consolas la adaptación a videojuego de la última película de animación de la factoría Spielberg en forma de aventura gráfica. Con un sentido del humor y ambientación que recuerda al memorable *The Secret of Monkey Island* viviremos las desventuras de dos pícaros españoles (Tulio y Miguel) que en pleno siglo XVI marchan en busca del mítico El Dorado. Un juego muy prometedor que incluirá escenas del film.



PSX
DESARROLLADOR: REVOLUTION SOFTWARE
EDITOR: DREAMWORKS
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: NAVIDADES

DRIVERSIÓN A TOPE

DRIVER 2









PSX
DESARROLLADOR: REFLECTIONS
EDITOR: GTI
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
DISPONIBLE: OTOÑO

Driver dio una nueva dimensión a los juegos de conducción al permitir al usuario callejear libremente en una gran ciudad. Su secuela, *Driver 2*, pretende ir un paso más allá permitiendo no sólo conducir con libre albedrío, sino que también se podrá uno dar un garbeo bajando del coche para ir a pie. Lamentablemente esta nueva posibilidad no estaba presente en la versión del juego vista en el E3, por lo que nos tuvimos que conformar con rodar por el asfalto para ver el aspecto de las nuevas ciudades en las que se desarrollan las 40 fases de este título.

A nivel gráfico, como era de esperar, las mejoras no han sido muy sustanciales que digamos porque, de hecho, la primera parte las posibilidades de la Play ya estaban más explotadas que el cinturón de Jesús Gil. Por ello Reflections se ha volcado en rizar el rizo en la extensión y realismo de las ciudades (Río de Janeiro, Chicago, Las Vegas y La Habana) dotándolas de nuevos elementos como entradas a las autopistas y carreteras de montaña. Los programadores también prometen que la historia del juego estará perfectamente integrada a la acción por lo que ya no se utilizarán las secuencias de vídeo como simple excusa para entrelazar una serie de misiones sueltas.

Pero sin duda lo mejor será las nuevas posibilidades de juego que tendremos al manejar a Tanner, el protagonista, como peatón. Ahora podremos abandonar coches para "tomar prestados" vehículos tan prometedores como autobuses o coches de bomberos (vamos que podrás aplicar el *plan renove* al estilo El Vaquilla), e incluso entrar en edificios para saldar cuentas con los gángsters de turno. Sólo nos queda decir que existirán varias modalidades de juego a pantalla partida para dos usuarios, subsanando así una de las pocas carencias del juego original.







THE WORLD IS NOT ENOUGH

Para James Bond el mundo nunca es suficiente. Y gracias a EA podremos disfrutar de las aventuras de 007 en un juego que sigue punto por punto su última y exitosa película durante 10 fases donde se mezcla la aventura en 3D, el shoot'em-up en primera persona, la conducción y el esquí. También hay pensada una versión para PS2 que utilizará el motor gráfico del *Quake III: Arena* de PC.



PSX
DESARROLLADOR: BLACK OPS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: ANTES DE FIN DE AÑO

DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES

El héroe más bruto de PlayStation, Duke Nukem, vuelve de nuevo con un *shooter* en tercera persona que promete superar todos los récords de caspa e incorrección política vistos en un videojuego. En *Planet Of The Babes* nuestro héroe viaja al futuro para salvar a las hembras de nuestro planeta de unos aliens con claras intenciones concupiscentes, que ya han eliminado a toda la población masculina.



PSX
DESARROLLADOR: N-SPACE
EDITOR: GT INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: FALTA MUY POCO

HORIZONTES LEJANOS

VANISHING POINT







PSX
DESARROLLADOR: CLOCKWORK
EDITOR: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: OTOÑO

Vanishing Point se perfila como el último gran juego de conducción para PlayStation, con permiso de *Driver 2*. Sólo con decir que durante su desarrollo tres expertos en efectos físicos han estado trabajando durante año y medio exclusivamente para dar un comportamiento real a los vehículos del juego, ya os podéis hacer una idea del mimo y cuidado que han puesto los creadores en su obra. Pero del aspecto técnico que más alardean lo desarrolladores de Clockwork Games es que en este título de conducción se ha eliminado totalmente el molesto efecto pop-up, por lo que los objetos poligonales no aparecen súbitamente frente a nuestros ojos como si fueran candidatos a secretario general en el PSOE, sino que todo el entorno está perfectamente definido hasta la mismísima línea del horizonte.

En el aspecto visual a *Vanishing Point* se le pueden poner menos pegas que a Laetitia Casta en bikini, pero es en la mecánica de juego dónde este título puede dar la campanada. Como si de un juego de rally se tratara el jugador deberá recorrer tramos de carretera en el menor tiempo posible, pero si *en Colin McRae*, por ejemplo, los mayores obstáculos que encontrábamos eran piedras y pinos gallegos, en *Vanishing Point* deberemos enfrentarnos a tráfico real incluyendo a coches que circulan por el sentido contrario y domingueros varios. Además sus creadores han intentado dotar al título de la jugabilidad de los mejores arcades y no ocultan su devoción por creaciones clásicas de Sega como *Sega Rally*. Por si fuera poco los coches son licencias reales de marcas como Ford o BMW, y se añadirá un modo de juego con pruebas especiales para los más habilidosos (slaloms, saltos de longitud...). Coronarse como mejor juego de conducción de PSX a estas alturas de la película se nos antoja difícil, pero a *Vanishing Point* no le faltan virtudes y más difícil era que Anelka metiera goles y al final...






CRASH BASS

Estas navidades Crash volverá a la carga con un título que explota al máximo la competición entre cuatro jugadores al puro estilo *Mario Party* de Nintendo 64. Entre las minipruebas encontraremos carreras, batallas a lo *Bomberman* y puzzles arcade con sospechas similitudes con juegos como *Pong* o *Q-Bert*. Mucho nos tememos que no hay ni una idea realmente original en el juego, pero también sospechamos que proporcionará más diversión que jugar al escondite con Stivie Wonder.



PSX
DESARROLLADOR: EUROCOM
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: NAVIDADES

SPIDER-MAN

Spider-man es un colosal *beat'em up*, que mezcla las plataformas con la estructura de los típicos juegos de hombre (araña) contra todos los indeseables, mutantes y fans de *"hacedecé"* del barrio. Lo mejor es la magnífica recreación gráfica de los poderes del famoso héroe de la Marvel: Spider-man va de un rascacielos a otro a golpe de tela de araña, percibe el peligro con el sentido arácnido y se pega a las paredes con más facilidad que la papilla de un niño de dos años.



PSX
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: OTOÑO

LOS DINOS SIEMPRE MUERDEN DOS VECES

DINO CRISIS 2





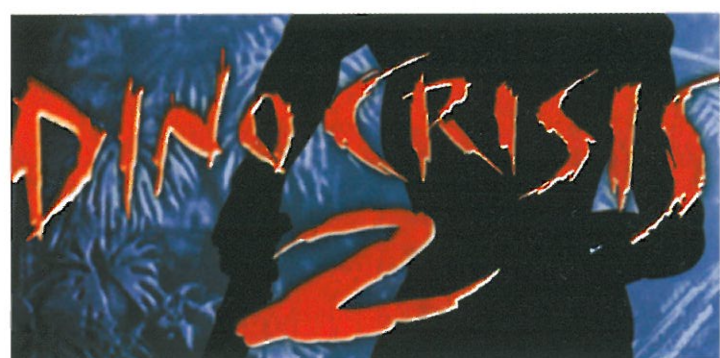



PSX
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: NAVIDADES

Como no sólo de continuaciones de *Street Fighter* vive Capcom, antes de fin de año volveremos a ver a Regina dando rienda suelta a sus instintos *dinocidas* en la segunda parte del survival horror con más velociraptors por metro cuadrado. Aunque en este caso no la encontraremos sola pues un cachas de rigor, de nombre Dylan, compartirá tiroteos y protagonismo con la aguerrida pelirroja. Pero no os creáis que ésta es la única novedad del juego (si, aunque estemos hablando de Capcom... ¡HAY NOVEDADES!).

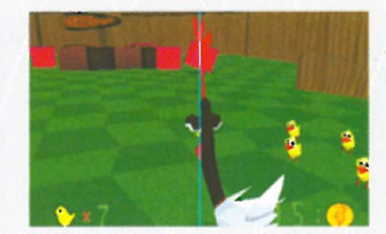
PERDIDOS EN LA SELVA

A nivel gráfico esta segunda parte cambiará los escenarios tridimensionales por detallados fondos prerenderizados con elementos poligonales incluidos (tyranosaurus rex que se dan unos terroríficos garbeos, pterodáctilos estirando las alas) para dar más sabor al asunto. Pero aún más remarcable es el cambio de ambientación: del grisáceo centro de investigación de la primera parte a una salvaje jungla prehistórica donde los dinosaurios se sentirán más a gusto que Quique Camoiras en un show de José Luis Moreno. ¿Y de dónde sale esta selva? Pues de la ineptitud de las autoridades militares que continúan en secreto las investigaciones del fracasado doctor Kirk y acaban convirtiendo la ciudad donde llevan a cabo sus experimentos en un Jurassic Park monumental (como para dejar la seguridad de un país en las manos de estos tipos). Única solución a la chapuza: Regina y Dylan retrocederán en el tiempo justo hasta el momento en el que se produce el desaguisado y se las verán con hordas y hordas de dinosaurios (existen 10 tipos de saurios distintos y a diferencia de la primera parte, son mucho más listos y llegan a atacar en grupos de a cuatro) con la ayuda de un arsenal mucho más completo y devastador. Además los protagonistas podrán disparar con dos armas a la vez a lo John Woo y tendrán la posibilidad de aprender unos "combos de disparo" (suena raro, pero estamos hablando de un juego creado de los padres de Ryu) que podrán intercambiar por armas o víveres varios. Acción a raudales, asedio constante de dinos y el buen hacer de Shinji Mikami juntos en un juego que seguro que vuelve a hacerte odiar a las lagartijas.

MORT THE CHICKEN

Imaginaos un mundo dominado por los pollos de corral en el que la estrella televisiva de los programas infantiles, Mort, ve secuestrada su legión de polluelos admiradores por el malvado de turno y ha de partir en busca de ellos atravesando medio mundo con un equipo de televisión que sigue su aventuras pollíles. Desde luego, los creadores de *Ecco the Dolphin* deben de ser asiduos visitantes del Kentucky Fried Chicken porque este plataformas 3D tiene un aspecto bastante delirante.



PSX
DESARROLLADOR: ANDNOW
EDITOR: CRAVE ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: SVG
LANZAMIENTO: OCTUBRE

TEAM BUDDIES

El gran título multijugador del 2000 tiene un nombre propio: *Team Buddies*. Los Buddies son unas pastillas andantes gamberras y malhabladas (algo así como un redactor de Planet con forma cilíndrica), la nueva creación de Psygnosis promete ofrecernos las mejores batallas para cuatro jugadores vistas desde los tiempos del clásico *Bomberman*. Además los personajes contarán con un revolucionario sistema de Incompetencia Artificial (¿hemos dicho ya que nos recuerdan a nosotros?).



PSX
DESARROLLADOR: CAMDEN STUDIO
EDITOR: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: VERANO



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ¿QUIÉN HA APAGADO LA LUZ?





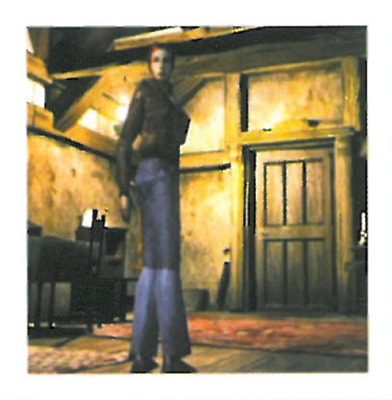






PSX
DESARROLLADOR: DARKWORKS
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

Muchos de los sudores, noches en vela, flojeras intestinales y demás síntomas de canguelo provocados por juegos como *Resident Evil* o *Silent Hill* se deben en gran parte al título que prácticamente inventó, hace ya unos añitos, el género del *survival horror*: *Alone in the dark*. En este E3 tuvimos la oportunidad de jugar con su cuarta entrega, uno de los títulos europeos más prometedores para este año. De nuevo será el investigador Edward Carnby (desde luego, hay gente que no aprende nunca) el que co-protagonice esta secuela, acompañado de Aline Cedrac. Bajo nuestros mandos, uno de estos investigadores deberá recorrer escenarios prerrenderizados exquisitamente diseñados procurando no descalabrarse con el primer taburete que encuentren, ya que casi todas las localizaciones en las que pudimos jugar estaban totalmente a oscuras. Es por ello que, a pesar de contar con casi 15 armas diferentes a lo largo de todo el juego, el instrumento principal para asegurar la jubilación de nuestros personajes será una linterna (¿recordáis *Silent Hill*?) que proporcionará un minúsculo círculo de luz. De esta manera tendremos que explorar con este artefacto hasta el más mínimo rincón de cada escenario para encontrar interruptores, objetos y demás elementos que nos permitan avanzar. Este efecto de iluminación sobre los escenarios prerrenderizados está magníficamente recreado: mientras estemos a oscuras apenas discerniremos siluetas situadas contra las paredes, para descubrir al enfocar con la linterna a ese punto que estamos, por ejemplo, frente a muebles o chimeneas. Para facilitar la tarea, y a diferencia de *Resident Evil* o *Silent Hill*, los protagonistas cuentan con una gran movilidad del tronco para enfocar al punto exacto que queramos. Asimismo, la mayoría de monstruos y engendros que nos encontremos en nuestro periplo reaccionarán huyendo cuando tengamos la luz encendida, acercándose para atacarnos cuando oigan nuestros pasos y no tengamos la linterna en funcionamiento. Enemigos de pesadilla que parecen sacados de una mala tarde de resaca de Lovecraft, parte de la acción situada en localizaciones exteriores (algo que se había visto poco en la saga) y una notable realización gráfica son algunos de los prometedores elementos para uno de los juegos más oscuros a la par que brillantes de este pasado E3.







X-MEN MUTANT ACADEMY

Paradox, creadores de los polémicos *Thrill Kill* y *Wu-Tang* han sido los encargados de dar forma a *X-Men: Mutant Academy*, un título de lucha de uno contra uno en el que podremos ponernos en la piel de Cíclople, Lobezno y demás miembros de la famosa Patrulla X. La primera impresión que nos ha dado este juego es que gráficamente da la talla pero, sin embargo, los golpes dan menos sensación de realismo que el flequillo de el Dioni.



PSX
DESARROLLADOR: PARADOX
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: LLEGARÁ, LLEGARÁ...

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

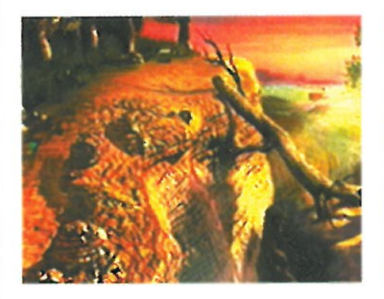
En esta precuela del maravilloso *Medal of Honor* manejaremos a Manon, la joven de la Resistencia francesa que nos ayudó en el anterior juego, desde sus inicios en la lucha clandestina contra los ocupantes nazis hasta que es reclutada por la O.S.S. El título contará con nuevas armas, la posibilidad de conducir tanques y misiones que nos enfrentarán a los nazis por toda Europa y el norte de África.



PSX
DESARROLLADOR: DREAMWORKS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: FINALES DEL 2000

CONFRONTACIÓN *FINAL*

LEGEND OF DRAGOON









PSX
DESARROLLADOR: SONY
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: 4º CUARTO DEL 2000

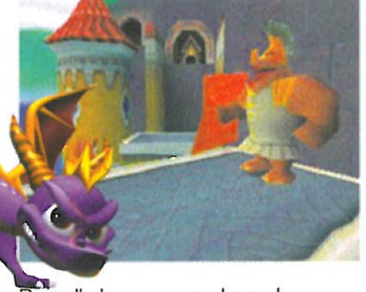
Los europeos asistiremos este año al duelo frente a frente entre dos grandes títulos de rol, cosa a la que, por desgracia, no estamos muy acostumbrados por estos lares. Por un lado tendremos a *Final Fantasy IX* de los especialistas del género, Square, y por otro la gran apuesta de Sony para hacerle frente: *Legend Of Dragoon*. Este título ha sido desarrollado a lo largo de tres largos años con un *staff* de más 100 personas y el resultado se ha condensado en 80 horas de juego distribuidos a lo largo de 4 CDs (o sea que por el mismo precio de un juego normal tendrás unos fabulosos tapacubos roleros para el Seat Panda). Por lo que vimos en el E3 no hay duda de que la calidad gráfica de los fondos pre-renderizados y secuencias de vídeo darán la talla. Además tanto este título como la última entrega de la saga *Final Fantasy* vuelven a los ambientes *dragón-mazmorrescos* de los inicios de los RPG.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

DATE UN TRE-SPYRO









PSX
DESARROLLADOR: INSOMNIAC
EDITOR: UNIVERSAL STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: NAVIDADES 2000

Tiene un aliento de fuego, luce cuernos en la testa, vuelve cada Navidad y no se trata de Lara Croft ni de un reno borracho de Santa Claus ¿Quién es? Pues ni más ni menos que *Spyro*, que en su tercera incursión en el mercado de PlayStation viene con los gráficos quita-hipo a los que nos tiene acostumbrados y con una remozada acción plataformera que trata de acercarse aún más a ese mito llamado *Mario 64*. Para ello los programadores de Insomniac han profundizado más en los mini-juegos que vimos en la segunda parte, incluyendose ahora boxeo, snowboarding y tiro al blanco. Sin embargo, lo más novedoso es que además de *Spyro* habrán disponibles otros personajes para atravesar los 30 niveles de juego, como un simpático canguro o un rudo cavernícola. Añadidle unos cuantos vehículos (submarinos, tanques...) y obtendréis uno de los juegos destinados a robar el corazón de los más pequeños (aunque por experiencia sabemos que esta saga engancha hasta a los tipos que lucen más pelo en el pecho que la versión *hippie* de Mimosín).

GRIND SESSIONS

Con el gran *Tony Hawk's Pro Skater* en el punto de mira este simulador de skate presenta una serie de skaters reales a los que podremos hacer saltar como monos en diferentes entornos tridimensionales bastante conseguidos, algunos de los cuales recrean escenarios reales. Además podremos escuchar buenos temas de NoFx o Sonic Youth mientras intentamos ganarnos el respeto de nuestros contrincantes a base de grinds, ollies y otras espectaculares trucos.



PSX
DESARROLLADOR: SHABA GAMES
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: ¿OTOÑO?

INCREDIBLE CRISIS

El absurdo cotidiano, la esquizofrenia doméstica y el inimitable toque dadaísta nipón se unen en un desternillante juego que nos propone salvar la integridad de los miembros de una familia media japonesa a lo largo de una serie de situaciones más absurdas que una empanada de paraguas. Los gráficos de dibujos animados y la imaginación de los desarrolladores hacen el resto en un juego que esperamos con fervor que llegue a nuestro país.



PSX
DESARROLLADOR: POLYGON MAGIC
EDITOR: TITUS
DISTRIBUIDOR: ¿VIRGIN?
LANZAMIENTO: PORFA...

LEGEND OF MANA

Aunque *Seiken Densetsu* suene a motorista japonés de 500 cc. lo cierto es que es una de las sagas roleras de Square más apreciadas por los nipones. Esta cuarta parte, continuación de *Seiken Densetsu III* para SNES, tiene un aspecto visual "a la vieja usanza" (personajes super-deformed en 2D y bellos fondos que recuerdan a *SaGa Frontier II*) y conserva la magia y el encanto de los clásicos RPGs de 16 bits. Es difícil que se publique por aquí.



PSX
DESARROLLADOR: SQUARE
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: ¿SVG?
LANZAMIENTO: RECEMOS....

GALERIANS

Por fin alguien parece dispuesto a traer a nuestro país este atractivo *survival horror*. El juego nos presenta a Rion, un chico que despierta en la cama de un laboratorio sin memoria y con extraños poderes mentales (una mala tarde la tiene cualquiera). Estos poderes le permitirán, potenciado gracias a medicamentos e inyecciones, deshacerse mediante telequinesis y combustiones espontáneas de una horda de científicos locos y de sus terroríficos mutantes mentalistas: los Galerians.



PSX
DESARROLLADOR: POLYGON MAGIC
EDITOR: ASCII
DISTRIBUIDOR: SVG
LANZAMIENTO: YA MISMO

GUNSLINGER

Esta mezcla de aventura y shoot'em-up con una ambientación al más puro estilo western promete ser el equivalente yankee a las andanzas de Lara Croft aunque con un pariente lejano de Charlton Heston como protagonista. Aunque el juego técnicamente no es ninguna maravilla (podría pasar perfectamente por un título de PSX) su tono casposo y su cutrez indisimulada (no sabemos si por su 40% de desarrollo total o por deseo de los programadores) le dan un cierto aire atractivo.



PS2
DESARROLLADOR: ACTIVISION
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: ¿PROEIN?
LANZAMIENTO: ¿LO HABRÁ?

BREATH OF FIRE IV

La cuarta parte de la saga rolera de Capcom promete superar en gran medida a sus irregulares antecesores. Estilizados sprites en 2D con 3.000 cuadros de animación, fondos tridimensionales de gran calidad gráfica, un atractivo sistema táctico de combate con la posibilidad de realizar combos y una historia épica de lucha entre el bien y el mal con los conocidos Nina y Ryu como protagonistas. Ojalá lo veamos por aquí, porque promete mucho.



PSX
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR

KNOCKOUT KINGS 2001

Después del magistral *Knockout Kings 2000*, esta continuación mostrará aún más boxeadores reales (con un agradable aumento de las luchadoras femeninas) y un nuevo sistema de control que te permitirá crearte tus propios combos de ataque o defensa e imitar el estilo de lucha de las grandes leyendas del boxeo. También habrá una versión para PS2 en el que podremos ponerle a los boxeadores del juego nuestro propio careto.



PSX
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: INVIERNO

KOUDELKA

Sorprendentemente la irregular mezcla de survival horror y RPG de SNK verá la luz en España gracias a Infogrames. Como ya os comentamos, este juego basado en las desventuras de una atractiva brujita, un cachas guaperas y un cura carca en una mansión embrujada cuenta con una excelente realización técnica y magistrales secuencias de vídeo pero sus notables fallos de jugabilidad empañan lamentablemente el conjunto.



PSX
DESARROLLADOR: SACNOTH
EDITOR: SNK
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: NAVIDADES

LOONEY TUNES RACING

¡Atención, noticia! Los personajes más famosos de los dibujos animados de Warner Bros titulados *Looney Tunes* (es decir, el pato Lucas, Bugs Bunny, Elmer el cazador y el Correcaminos entre otros) se han apuntado a una competición organizada por la celebérrima corporación ACME. La cosa consiste en conducir.... ¡karts! Sí, ya sabemos que os puede resultar sorprendente el "revolucionario" planteamiento de este juego.



PSX
DESARROLLADOR: INFOGRAMES
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: PUES....

STRIDER 2

Loor a Virgin por haber decidido distribuir en nuestro país la segunda parte de las aventuras del héroe de los apurados de cuchilla más bestiales: Strider Hiryu. El juego no es el último grito técnicamente hablando (combina sprites en 2D para los personajes con fondos con elementos tridimensionales) pero mantiene la mítica jugabilidad de la *coin-op*. Además, como regalo, el título de Capcom incluye también una adaptación del viejo *Strider* original.



PSX
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

nº1



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

nº4



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

nº5



Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules

nº6



Reportaje MGS (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

nº7



RRT 4, MGS (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous:El Principio, Reportaje, Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuji the Heartles, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra

nº8



Driver,Street Fighter Alpha 3,Rugrats, Warzone 2100, Ridge Racer Type 4, Rollcage, MGS (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra

nº9



Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND, Tomb Raider II (3ª parte), Alundra (3ª parte).

nº10



Driver, Hard Edge, GT, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo; Play en la playa.

nº11



Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.

nº12



Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS

nº13



Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1ª parte), WWF Attitude, Silent Hill (2ª parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS.Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!

nº14



Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII. Guías: Shadowman (1ª parte),Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia.

nº15



Especial MGS: Special Missions: análisis + guía. Análisis Tomb Raider IV. Guías: Sled Storm, Tony Hawk's Skateboarding, Rainbow Six (1ª parte), ShadowMan (2ª parte)

nº16



Especial Shoot'em-up 3D: comparativa y guía Quake II. Análisis: GT2. Guías: Spyro 2, Wu-Tang, Grand Theft Auto 2, Ronin Blade (1ª parte),Rainbow Six (2ª parte), WCW Mayhem.

nº17



Especial Fútbol: análisis + guía ISS Pro Evolution, comparativa y guía FIFA 2000. Análisis: Grandia. Guías: Tomb Raider IV (1ª parte), Medal Of Honor, El Mañana Nunca Muere, Ronin Blade (2ª parte)

nº18



Especial Resident Evil 3: análisis + guía. Previas: Resident Evil 3: Survivor, Fear Effect. Análisis: Colony Wars: El Sol Rojo. Guías: Tomb Raider: La Última Revelación (2ª parte), Discworld Noir, Ready 2 Rumble

nº19



Especial Apocalipsis PS2: Previews primeros títulos de Play 2. Previas: Vagrant Story, Chrono Cross. Análisis: Medievil 2, Syphon Filter 2, Fear Effect Guías: GT2 (1ª parte), Crash Team Racing, Ehrgeiz

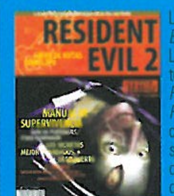
nº20



Especial Resident Evil: Survivor. Previews títulos de Play 2: Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gradius III & IV Análisis: Rescue Shot, Vampire Hunter, Street Fighter EX 2 Plus, Rally Masters

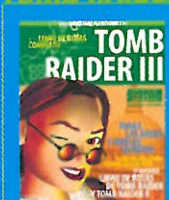
ESPECIALES

RESIDENT EVIL 675 PTAS



La saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2* y *Resident Evil*: trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER III 795 PTAS



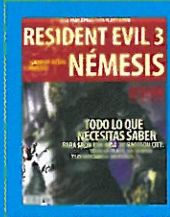
Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

FF VIII 675 PTAS



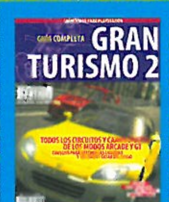
Si te gustó nuestra guía de *Final Fantasy VII*, no puedes dejar de comprar nuestro número especial con todo lo que debes saber para acabar con éxito el octavo capítulo de la saga.

RE 3: NEMESIS 450 PTAS



La tercera parte de la saga de survival horror por excelencia desmenuzada al 100 %. Todas las pistas y consejos necesarios para acabar con Nemesis en una guía imprescindible.

GRAN TURISMO 2 675 PTAS



Un juego tan grande como GT2 se merece algo tan enorme como esto. Todos los carnets, pistas, pruebas y coches dejarán de ser un misterio si te dejas conducir por esta guía.

ESPECIALES

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

NOTA: LOS NÚMEROS 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
JULIO		
N-GEN RACING	INFOGRAMES	INFOGRAMES
HOGS OF WAR	INFOGRAMES	INFOGRAMES
INFESTATION	GROLIER	UBI SOFT
ARMY MEN: OM	3DO	VIRGIN
MISSILE COMMAND	HASBRO	PROEIN
DRACULA: RESURRECIÓN	MICROÏDS	VIRGIN
NFS: PORSCHE UNLEASHED	EA	EA
NIGHTMARE C. 2	ACTIVISION	KONAMI
MIKE TYSON BOXING	CODEMASTERS	PROEIN
EVO'S SPACE ADVENTURE	TAKE 2	PROEIN
BALLISTIC	THQ	PROEIN
MOHO	TAKE 2	PROEIN
MARTIAN GOTHIC UNIF.	TAKE 2	PROEIN
DUNE 2000	EA WESTWOOD	ELECTRONIC ARTS
LEGEND OF LEGAIA	SONY	SONY
A SANGRE FRÍA	SONY	SONY
DISNEY WORLD RACING	EIDOS	PROEIN
RAILROAD TYCOON II	TAKE 2	PROEIN
CIRCUIT PRO BOWLING 2	THQ	PROEIN
TOSHINDEN 4	STUDIO 3	VIRGIN
CRISIS BEAT	STUDIO 3	VIRGIN
TRON BOONE	CAPCOM	VIRGIN
NBA SHOWTIME	INFOGRAMES	INFOGRAMES
VANISHING POINT	ACCLAIM	ACCLAIM
HYDRO THUNDER	MIDWAY	INFOGRAMES
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
EUROPEAN SUP. LEAGUE	VIRGIN	VIRGIN
SILENT BOMBER	BANDAI	VIRGIN
FRONT MISSION 3	SQUARE	ACCLAIM
VAGRANT STORY	SQUARE	ACCLAIM
AGOSTO		
X-MEN MUTANT ACADEMY	ACTIVISION	PROEIN
RUGRATS: EXCURSIÓN	THQ	PROEIN
MTV SPORTS: TJ LAVIN	THQ	PROEIN
DANGER GIRL	THQ	PROEIN
TERRACON	SONY	SONY

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
SEPTIEMBRE		
PLASMA SWORD	CAPCOM	VIRGIN
WORLD TOURING CARS	CODEMASTERS	PROEIN
MTV SPORTS: SKATEB.	THQ	PROEIN
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN
TONY HAWK'S 2	ACTIVISION	PROEIN
STAR TREK: INVASION	ACTIVISION	PROEIN
TENCHU 2	ACTIVISION	PROEIN
WACKY RACES	INFOGRAMES	INFOGRAMES
DUKE NUKEM: POB	GTI	INFOGRAMES
V-BEACH: VOLLEYBALL	INFOGRAMES	INFOGRAMES
STRIDER 2	CAPCOM	VIRGIN
EARTHWORM JIM 3D	INTERPLAY	VIRGIN
CHASE THE EXPRESS	SONY	SONY
OCTUBRE		
HELL BOY	CRYO	VIRGIN
BALDUR'S GATE	INTERPLAY	VIRGIN
NOVIEMBRE		
ESL CLASSIC SQUADS 2	CRIMSON	VIRGIN
LEGEND OF DRAGOON	SONY	SONY
FINAL FANTASY IX	SQUARE	ACCLAIM
WDL: THUNDER TANKS	3DO	VIRGIN
DINO CRISIS 2	CAPCOM	VIRGIN
MUD SWEAT&GEARS (PS2)	INTERPLAY	VIRGIN
STREET FIGHTER EX 3 (PS2)	CAPCOM	VIRGIN
TEKKEN TAG TOURN. (PS2)	NAMCO	SONY
RIDGE RACER V (PS2)	NAMCO	SONY
DICIEMBRE		
ARMY MEN: SH 2	3DO	VIRGIN
RAT PACK GAMES	3DO	VIRGIN
TECHNOMANCER (PS2)	QUBE	VIRGIN
2001		
ARMY MEN SHOOTING	3DO	VIRGIN
CRUSADERS OF M&M 2	3DO	VIRGIN
ARMY MEN AA 2 (PS2)	3DO	VIRGIN
ARMY MEN SH 2 (PS2)	3DO	VIRGIN

Sacudidos aún por el shock que supuso la visión del apabullante vídeo de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* en la pasada edición del E3, os ofrecemos un *Cuenta Atrás* protagonizado por el señor Jack Morton y sus aventuras en *Chase the Express*, una de las últimas oportunidades de disfrutar con un buen juego de acción en nuestra PlayStation de siempre. Asimismo, nos hemos batido el cobre con *The King of Fighters '99* (que más que rey, casi ni llega a cortesano) y hemos disfrutado del principal candidato a ser proclamado como ¿juego? más deliciosamente minimalista: *Vib Ribbon*.

ACCESO DIRECTO



CHASE THE EXPRESS

ESTÁS PIDIENDO TREN

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: SUGAR AND ROCKETS
EDITOR: SCEI
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Ahora que parece bastante claro que tanto *Metal Gear Solid* como *Resident Evil* se pasan a los 128 bits, *Chase The Express* se presenta como la mejor opción del 2000 para los usuarios de PlayStation que gusten de las aventuras de acción. La primera impresión jugable que nos ha dado este título no puede ser mejor: gráficos excelentes, ambientación cinematográfica, acción mezclada con puzzles y un héroe 100% americano que cree que la palabra "diplomacia" tiene su origen etimológico en el "plomo" de las balas. ¿Qué más se puede pedir?

El objetivo en *Chase The Express* es ponerse en la piel del teniente *yankee* Jack Morton y salvar a un tren de la OTAN de el asalto de un grupo de terroristas, rescatando de paso a un embajador francés y su familia. Esta tenue cortina argumental esconde un gran juego de acción que, todo hay que decirlo, no es demasiado original. Poned la estética *Syphon Filter* al servicio de una mecánica muy parecida a los títulos de *survival horror* de Capcom y os haréis una idea muy aproximada de por dónde van los tiros (Nota del redactor: sí, lo de los tiros es un "ingenioso" doble sentido marca de la casa) en *Chase The Express*. Tampoco faltan algunos elementos que se han tomado prestados del inigualable *Metal Gear Solid*. Sirva de ejemplo el sistema de comunicación por radio del protagonista, que es calcadito al Codec de Solid Snake, o las cargas explosivas detonadas a control remoto que han salido de la misma fábrica que el C4 de la obra maestra de Konami. Pero no penséis que estamos

"Cuando me ofrecí a protagonizar *Chase The Express*, pensaba que serviría expresos y capuccinos... ¡Uy! se me ha vuelto a disparar este trasto."













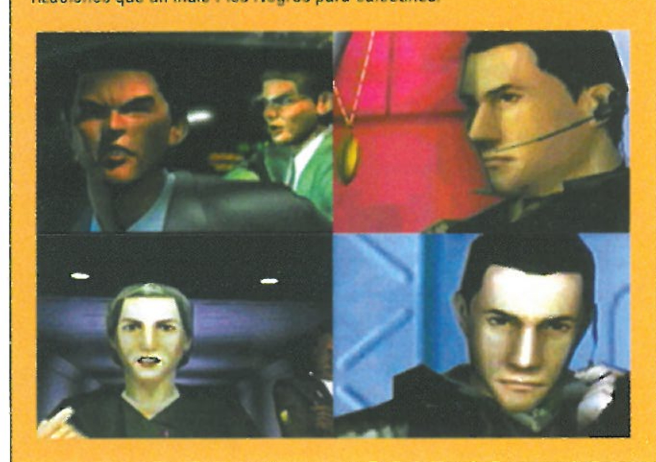






¡AHORA EN VÍDEO!

Gran parte de los 2 CDs de *Chase The Express* están ocupados por una enorme cantidad de secuencias de vídeo que sirven para seguir el hilo argumental. Lástima que la calidad del *Full Motion Video* no llegue ni de lejos a la de los juegos de Capcom y Square. En fin que hay mucha cantidad, pero nos tememos que los programadores han tenido menos presupuesto para renderizaciones que un indio Pies Negros para calcetines.







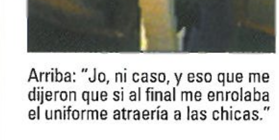


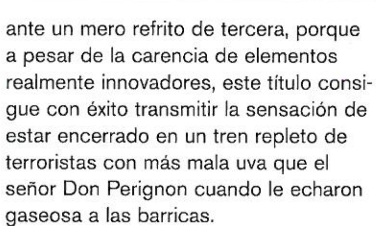






Arriba: "Jo, ni caso, y eso que me dijeron que si al final me enrolaba el uniforme atraería a las chicas."





ante un mero refrito de tercera, porque a pesar de la carencia de elementos realmente innovadores, este título consigue con éxito transmitir la sensación de estar encerrado en un tren repleto de terroristas con más mala uva que el señor Don Perignon cuando le echaron gaseosa a las barricas.

DAME PAN Y DIME TONTO

El único elemento con cierto grado de originalidad que encontramos es el sistema de cámaras ideados para seguir la acción denominado *Digital Pan System*. Con este sistema se consigue que las cámaras, pese a estar ancladas en puntos fijos, puedan realizar movimientos panorámicos en vez de ser totalmente inmóviles (cosa que pasa en *Resident Evil*, por ejemplo). Lo más meritorio es que esto se consigue a pesar de que los escenarios no están generados por la Play en tiempo real, sino que son simples fondos prerenderizados sobre los que se mueven los personajes poligonales. El truco consiste en utilizar una elaborada técnica de deformación de pantalla con la que se logra un convincente efecto de movimiento tridimensional del entorno muy parecido al utilizado en algunas aventuras gráficas como *Amerzone* o *Versalles*.
Dejando a un lado estos tecnicismos que sirven para que los redactores de la revista nos las demos de entendidos, lo que está claro es que *Chase The Express* tiene todos los números para tener más éxito que Superman repartiendo para *Telepizza*, sobretodo si viene traducido tal como promete Sony. El lanzamiento del juego en nuestro país está previsto para septiembre, así que ve reservando ya tu billete para el "expreso".

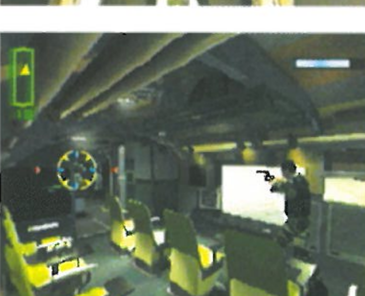




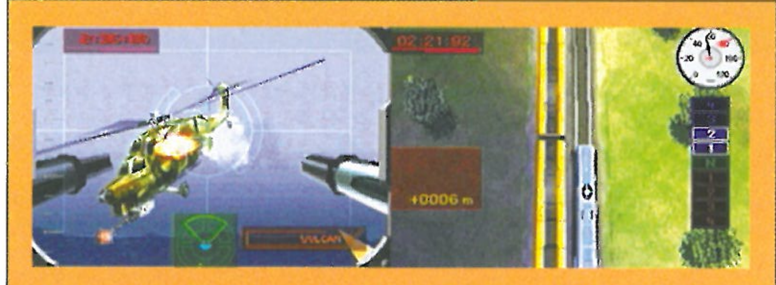




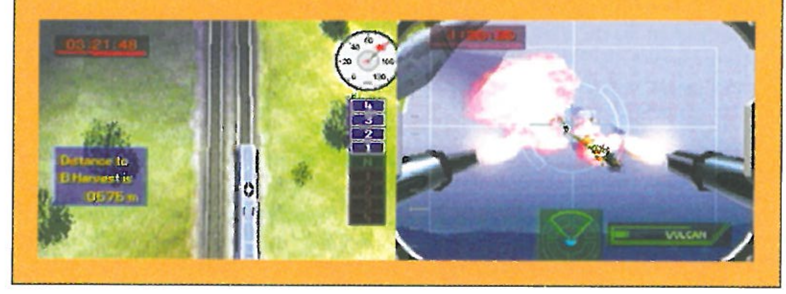
Izquierda: "No huyas cobarde. ¡Ya te enseñaré yo a contar el final del "Sexto Sentido" mientras la vemos en el cine!".



VARIEDAD DE EXPRESS-IONES



Para romper la rutina Sugar And Rockets han tenido el detalle de incluir unos cuantos minijuegos que pondrán a prueba nuestra habilidad. De momento nosotros hemos visto un par. El primero es un ejercicio de puntería en el que deberemos eliminar a unos cuantos helicópteros enemigos con una torreta-ametralladora. En el segundo minijuego nuestra misión consiste en alinear a dos trenes haciéndolos correr en paralelo controlando la velocidad de aceleración (suena a complicado enunciado matemático catea-bachilleres, pero a la hora de la verdad lo cierto es que la prueba en cuestión es más simple que el vocabulario de Anelka).



THE KING OF FIGHTERS '99 MILLENIUM BATTLE

REY DE BASTOS

DESARROLLADOR: SNK
EDITOR: SNK
DISTRIBUIDOR: ¿LO HABRÁ?
LANZAMIENTO: ¿NUNCA?











Después de crear títulos de lucha que pasaron a los anales de la historia de los videojuegos (*Art of Fighting*, *Fatal Fury 1, 2* y *Special Edition*) asi como beat'em-ups que pasaron a los barrizales de esta misma historia (*Art of Fighting 3*, *Fatal Fury 3*), SNK encontró la auténtica fórmula del éxito para hacerle algo más que sombra a su rival en los salones arcade, Capcom. Su nombre: *The King of Fighters*. Sus armas: un innovador sistema de lucha, una jugabilidad casi insuperable, y una cantidad y variedad de luchadores que enseguida conectaron con el gran público. Como cada año, SNK ha lanzado una nueva edición de este torneo para PlayStation. Y como cada año, dudamos mucho que llegue a nuestro país, máxime si tenemos en cuenta que este simplemente correcto beat'em-up no está ni mucho menos a la altura de su inmediato antecesor, *KOF '98*.



SIGUIENTEEE...

Como en cada edición, los diseñadores de personajes de SNK intentan justificar su sueldo con nuevas incorporaciones en forma de luchador. Los afortunados de este año son...



K': Se coge a Kyo, se le cambia el color de pelo, se le tuesta un poquito la piel y... ¡Tachán! Ya tenemos un nuevo protagonista totalmente distinto y preparado para la lucha.
MAXIMA: Especie de cyborg patilludo con más hierro en el cuerpo que una Torre Eiffel de lentejas.
KRIZALID: Parece que a la hora de diseñar el nuevo y limitado jefe final, clon del prota, se ha seguido el mismo procedimiento que con K' pero utilizando a éste como modelo (¡originalidad al poder, amigos!).
WHIP: Un látigo y sus turgencias son las armas de esta soldado.
BAOH: Extraña mezcla entre Akira y Heidi con hormonas masculinas.
JHUN: Las piernas de este hombre tienen más peligro que las de la Schiffer en un cuartel militar.

TANTA HISTORIA PARA ESTO

KOF '99 retoma la historia del torneo después de la muerte de Orochi (edición del 97). Kyo desaparece misteriosamente, Goro Daimon se dedica a otras cosas más provechosas que dejarse tortear, y dejan a Benimaru compuesto y sin equipo. Hasta que un par de misteriosos luchadores, K' y Maxima, le proponen formar un nuevo grupo de cuatro personas junto al pesado de Shingo para participar en el (¡oh, sorpresa!) nuevo torneo de este año. Conforme avancen por una extraña base subterránea a combate limpio, descubrirán una poco inspirada trama, a medio camino entre capítulo casposo de *Bola de Dragón* y biografía de la oveja Dolly: supuestos clones de Kyo, conspiraciones mundiales, supuestos clones de K', retorcidos y ambiciosos científicos, y supuestos clones hermanos de Whip y Krizalid (un jefe final con menos carisma que un Action Man de Joaquín Almunia). Esta elaborada y a la vez innecesaria historia no encuentra reflejo en el apartado jugable, todo lo contrario de *KOF '98*, un juego con un 0 en argumento y un 10 en jugabilidad.

La principal novedad de esta nueva edición es la posibilidad de formar equipos de 4 luchadores, y con ello la inclusión de una nueva figura: el *Striker*. De una forma sospechosamente parecida a la de *Marvel vs. Capcom*, mientras estemos luchando podremos 'llamar' un número limitado de veces al cuarto luchador (Striker) para que aparezca en escena , haga un par de monerías, ejecute un golpe, y desaparezca. Además de permitir encadenar algún que otro vistoso combo, algunos Strikers tienen capacidades especiales como la de hacernos recuperar parte de nuestra energía o de la barra de POW. Asimismo, ya no podremos elegir entre los anteriores modos Extra o Advanced para jugar. Ahora jugaremos con un único modo con el que podremos ir acumulando 'stocks' (sí, las bolitas ésas del modo Advanced) que podremos gastar para realizar un vistoso movimiento especial, que hará que el contrario y su barra de energía se mueran bastante. Si tenemos la paciencia suficien-







te para acumular 3 stocks (que ahora no se pueden pasar a los siguientes compañeros) podremos activar un par de modos especiales: Counter y Armor. Este conjunto de 'novedades' se completa con la aparición de dos nuevos y magníficos movimientos de esquiva (se acabó lo de rodar por el suelo): podremos o bien realizar una especie de deslizamiento hacia delante, o bien un amago de salto hacia atrás volviendo inmediatamente a la posición original, con los cuales poder engañar al contrario y poder endosarle un combo que acabe con sus dientes enmoquetando el suelo. Gracias a esta esquiva y al hecho de que la mayoría de combos y animaciones de la anterior edición ya no funcionan (con la consiguiente rotura de cabeza para buscar nuevos) se justifica mínimamente la 'nueva' parte jugable de esta edición.

LUCHAS CON POCA TÉCNICA

Después de jugar con una maravilla gráfica como *Street Fighter Alpha 3*, es imperdonable ver el limitado número de frames de animación que tienen los 32 luchadores (ehem, tres de ellos, por cierto, son 3 Kyos idénticos con ligeras variaciones en sus golpes) de *KOF '99*. La misma tónica siguen los escenarios, faltos de detalles, sosos, sin planos de profundidad ni scrolls (salvo los de la base subterránea), pero que mantienen las bonitas a la par que ineficaces variaciones de clima o de iluminación según el momento del día en que luchemos. Este cúmulo de sosez técnica se completa con unas músicas con menos presencia que Mercedes Milá en un congreso de filosofía, y unas insípidas pantallas de carga (por suerte, los tiempos de carga han sido optimizados respecto a otras versiones). Definitivamente, un juego que no tiene nada que ver con la excelente conversión para Dreamcast, *KOF '99 Evolution* y que tan sólo agradará a los muy fanáticos de la saga... que lo consigan de importación, ya que como pasó con anteriores ediciones, no tiene visos de aparecer por estos lares.



Arriba: "Yo no sé a vosotros, pero a mí esto de la lucha me tiene muy quemado."









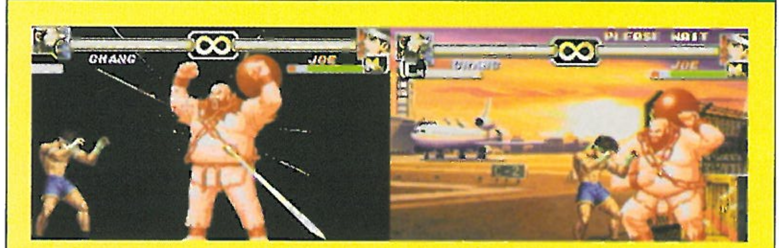






"Doctor, vengo a hablarle de la operación que me hizo para convertirme en una de las 'mentes de peso' del país".

MODUS LUCHANDI



Cuando tengamos tres stocks almacenados, podremos activar uno de los siguientes modos durante un tiempo limitado:

Counter: El principal atractivo de este modo es la posibilidad de ejecutar los súper especiales llamados *Desperation* hasta que le salgan agujetas en el sobaco a nuestro luchador. Además, los golpes normales quitarán algo más de vida al contrario.

Armor: Por su parte, el principal atractivo de este modo es no activarlo nunca; aparte de un bonito color amarillo, durante un cortísimo periodo de tiempo nuestro luchador podrá cubrirse de los especiales sin perder energía y los golpes del contrario no conseguirán hacerle retroceder. Inútil pero cierto.



CRIA-TURAS ¡Y TE SACARÁN LOS OJOS!

NIGHTMARE CREATURES







Lo peor de las vacas locas es que su carne es tan dura que ha obligado a los londinenses a tomar medidas expeditivas para poder cortar los bistecs.

¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: KALISTO

EDITOR: KONAMI

DISTRIBUIDOR: KONAMI

LANZAMIENTO: EN VERANO

Dolor, miedo y escenas escabrosas se han dado cita en las pantallas de Planet durante este último mes. No es que vengamos a la Redacción los domingos para ver el programa *¿Quién Dijo Miedo?*, lo que pasa es que Kalisto nos ha hecho llegar una versión jugable de su impresionante título *Nightmare Creatures II*. Los que se esperen una sofisticada aventura de terror a lo *Silent Hill* que se vayan desengañando: estamos ante uno de los juegos de lucha más cafres vistos en PlayStation.

Bien es cierto que la beta de juego que hemos vista es muy prematura e incompleta, pero da la sensación de que ante todo predominan las peleas a hachazos muy por encima de los toques aventureros, que se limitan a pequeños puzzles del tipo "utiliza-la-única-llave-que-tienes-en-la-única-puerta-que-está-cerrada". Eso sí, los gráficos son de lo mejorcito: el motor 3D funciona a una resolución muy alta y los gráficos poligonales son más sólidos que los ligueros de la estatua de la libertad. La apariencia del protagonista, un tal Wallace, es para quitarse el sombrero (se nota que más de 700 polígonos le dan forma) y los monstruos con los que nos torteamos tienen un aspecto que es realmente sobrecogedor.









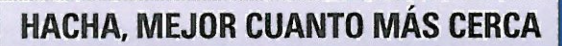


Pero si por algo pasará a la historia del software de PlayStation este título es por su salvajismo extremo. Pegar un hachazo al contrario se ve recompensado en la pantalla por una impresionante cascada de sangre que hará las delicias de los estómagos menos sensibles (os recomendamos que como entrenamiento engulláis unas cuantas latas de refresco de gazpacho: si lográis pasar por eso, después nada os hará tener arcadas). ¡No penséis que todo se va a reducir a ir cortando miembros a lo bestia como salvajes! Hay otras formas mucho más refinadas de acabar con los engendros: napalm, ultrasonidos, hielo, armas de fuego... Aquí hay más variedad que en el surtido Cuétara. Id preparándoos porque este verano os enfrentaréis a un CD repleto de abominaciones de pesadilla...¡Y no nos referimos precisamente al *greatest hits* de Georgie Dann!









HACHA, MEJOR CUANTO MÁS CERCA



A principios de los 90 muchos perdieron su inocencia: Mario Conde la perdió en un jucio, Holybear en los rincones oscuros de las discotecas y los videojuegos con ese macabro invento *made in Mortal Kombat* llamado *fatality*. En *Nightmare Creatures II* se han retomado las buenas costumbres del "kombate mortal" poniendo a disposición de el usuario un bestial remate final que se puede aplicar cuando haya menos energía en la barra de vida del enemigo que gasolina en el coche de nuestro dire Drako a fin de mes. Hay un *fatality* diferente para cada uno de los 30 tipos de adversarios de *Nightmare Creatures II*. ¡Por fin nueva carnaza para alegrar los telediarios bajo el lema "videojuegos violentos: la juventud española en peligro"!

A SANGRE FRÍA

ESPIONAJE *ON THE ROCKS*

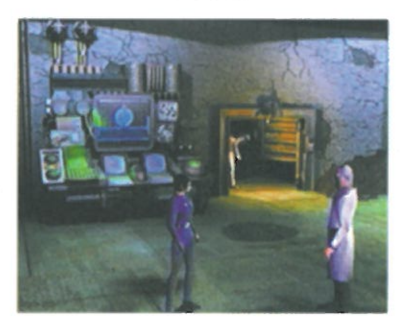






DESARROLLADOR: REVOLUTION
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: JULIO

A Sangre Fría es una de las apuestas más fuertes de Sony para este largo y cálido verano. Aunque a primera vista pueda parecer una historia más de espías al uso no os dejéis engañar, los desarrolladores de Revolution Software (los padres de la serie *Broken Sword*) han impuesto su particular sello creativo, por lo que los puzzles de dificultad endiablada y el continuo diálogo con otros personajes se impone a la acción. De hecho en la mayoría de encuentros con soldados enemigos no deberéis disparar ni un solo tiro, sino escurrir el bulto manteniendo la sangre fría (sí, de ahí viene el título del juego y no de un supuesto argumento sobre una red de tráfico ilegal de morcillas congeladas tal como sostenía el redactor Seed). Los gráficos son uno de los puntos fuertes de *A Sangre Fría* sobre todo gracias a unos hiperdetallistas escenarios pre-renderizados. Lástima que, en la *beta* a la que hemos tenido acceso, el protagonista no se mueve con la suavidad esperada (el control ofrece menos garantías que unas elecciones en Perú). A pesar de ello, no dudamos que los responsables Revolution nos darán una grata sorpresa en la versión final. También esperamos mucho de la traducción al castellano de las numerosas voces que pueblan esta aventura que encantará a los amantes de los retos difíciles.









VIB RIBBON

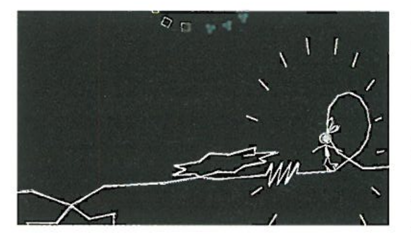
PENDIENTE DE UN HILO

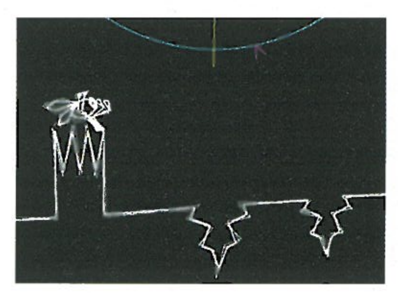
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: SONY
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: ¿OTOÑO?

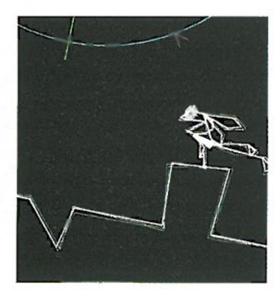
Vib Ribbon es la nueva locura del creador de *Parappa The Rapper*, Masaya Matsuura: un juego en que los gráficos son simples líneas blancas y los escenarios se crean siguiendo el patrón establecido por la música. El objetivo del jugador no es otro que ir apretando el botón preciso para sortear los obstáculos (loopings, rectángulos, agujeros…) que se van generando al ritmo de las canciones.

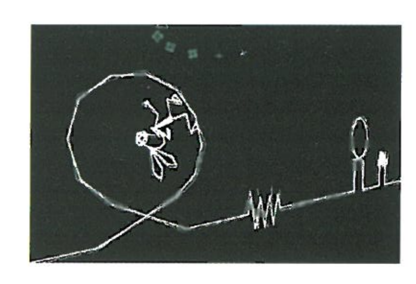


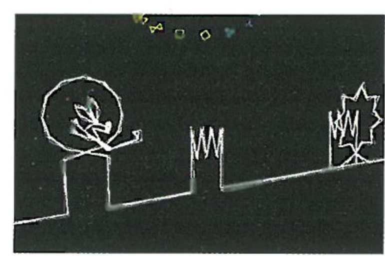












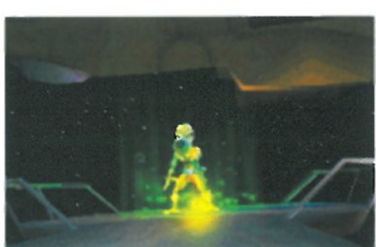


Uno de los puntos fuertes del título, sin duda, son las festivas canciones de origen inequívocamente nipón que corren a cargo del grupo Laugh And Beats. No importa que estés más deprimido que un alpinista en el desierto de los Monegros, escuchar la banda sonora de *Vib Ribbon* y alegrarte el día es todo uno. Y si no te gustan las canciones incluidas porque tu oído sibarita está acostumbrado a las joyas de Los Pecos, no te preocupes, porque este título incluye una opción para crear escenarios a partir de la música de un CD convencional cualquiera. No queremos ni pensar el surrealista mundo que se puede crear con la versión en directo de *Rythim Divine* de Enrique Iglesias (no hablemos ya de la dificultad: poner los dedos en el pad y en los oídos simultáneamente es de nivel *ultra hard*).

TERRACON

EL ÚLTIMO ALIENÍGENA DE ACCIÓN







¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: PICTURE HOUSE
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: FINALES DE AGOSTO

En el futuro una raza de alienígenas con un incomprensible lenguaje a lo Antonio Ozores con atracón de polvorones decide crear una mega-entidad llamada Terracon para que les ayude en su existencia. Pero Terracon acaba revelándose contra sus creadores cual Frankenstein de baratillo y decide, antes de lanzarse a la conquista del Universo, destrozar el planeta de sus "papás" y acabar con toda la raza. Craso error: Xed, el único superviviente, decidirá vengarse de Terracon en nombre de sus congéneres exterminados y frustrar sus planes de dominación universal. Esta curiosa historia sirve de argumento a un shoot'em-up en entornos tridimensionales que a una notable realización técnica (el suave motor 3D es de lo mejor que hemos visto últimamente y los amplios escenarios, con un mínimo pop-up, están repletos de árboles, lagos, montes o edificaciones) une un protagonista con carisma mezcla de E.T y Flash Gordon que deberá realizar una serie de misiones basadas en encontrar objetos o destruir bases enemigas. Además, como detalle original, podremos utilizar la energía de nuestra arma para "rellenar" y dar cuerpo y entidad a una serie de esqueletos virtuales de diversos objetos que nos iremos encontrando en nuestro camino. Si este título soluciona sus problemas con el clipping y ajusta algo la errática cámara puede convertirse en una agradable sorpresa para los aficionados a los shoot'em-ups alejados de la rutina.





"A mi me parece que este señor no es de Murcia, ya te dije Patxi que tendrías que haber torcido a la izquierda."





ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN

LA GUERRA NUNCA FUE TAN REPETITIVA

DESARROLLADOR: 3DO
EDITOR: 3DO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: VERANO

Cual dolorosa factura de la luz o asfixiante letra de la hipoteca, no hay mes que no nos libremos de la presencia de los dichosos soldaditos de *Army Men* (si a estas alturas no sabéis a qué nos estamos refiriendo es que habéis usado los últimos números de PlanetStation como posavasos familiares). Dentro de poco podremos "disfrutar" de la cuarta parte (en cuatro meses) de esta hiper-prolífica saga de 3DO, que demuestra qué puede suceder cuando se explota una licencia hasta la extenuación (esperemos que los ínclitos creadores de *Hugo* o la *Barbie* videojueguil no tomen ejemplo). Este *Operation Meltdown* sigue los pasos del *AM 3D* al desechar cualquier atisbo de historia o argumento y presentarnos simplemente a un soldado verde que ha de cumplir las misiones que les encargan sus superiores en diversos entornos físicos (de la jungla a la montaña). Como hecho histórico hemos de destacar que el aspecto gráfico del juego parece estar más cuidado que en los infames *AM 3D* y *AM: Sarge's Heroes*: la niebla se ha reducido ostensiblemente, hay un cierto trabajo con las texturas y tanto los soldados como los escenarios presentan una solidez inédita en los dos anteriores títulos. Pero tanto el motor 3D, que continúa carburando a trompicones, como el ya clásico control "destroza-nervios" de nuestro personaje no incitan a pensar que esta cuarta entrega de la serie, salvo intervención divina de última hora, alcance el notable nivel de la "oveja blanca" *Army Men: Air Attack*.















PLANETSTATION Y ARDISTEL TE REGALAMOS UNA FANTÁSTICA PISTOLA

scorpion

SORTEAMOS 10 MARAVILLOSAS PISTOLAS DE LUZ SCORPION (PUNTUADAS CON 5 PLANETAS EN PLANETSTATION) QUE PODRÁS CONSEGUIR SI DESPUÉS DE REFLEXIONAR UN BUEN RATO CONTESTAS CORRECTAMENTE ESTA CAPCIOSA PREGUNTA:

¿MEDIANTE QUÉ IMPRESCINDIBLE ELEMENTO SE DISPARA LA PISTOLA DE LUZ SCORPION?

A> UN MECHERO

B> UN PERRILLO

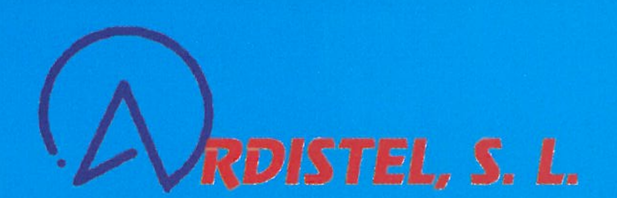
C> UN TIRACHINAS

D> UN GATILLO



RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:

CONCURSO PISTOLA DE LUZ SCORPION (PLANET 21)
PlanetStation
Editorial Aurum C/Joventut, 19
08830 BARCELONA



¿MEDIANTE QUÉ IMPRESCINDIBLE ELEMENTO SE DISPARA LA PISTOLA DE LUZ SCORPION?

A> UN MECHERO
B> UN PERRILLO
C> UN TIRACHINAS
D> UN GATILLO

Nombre ______________________________

Dirección ______________________________

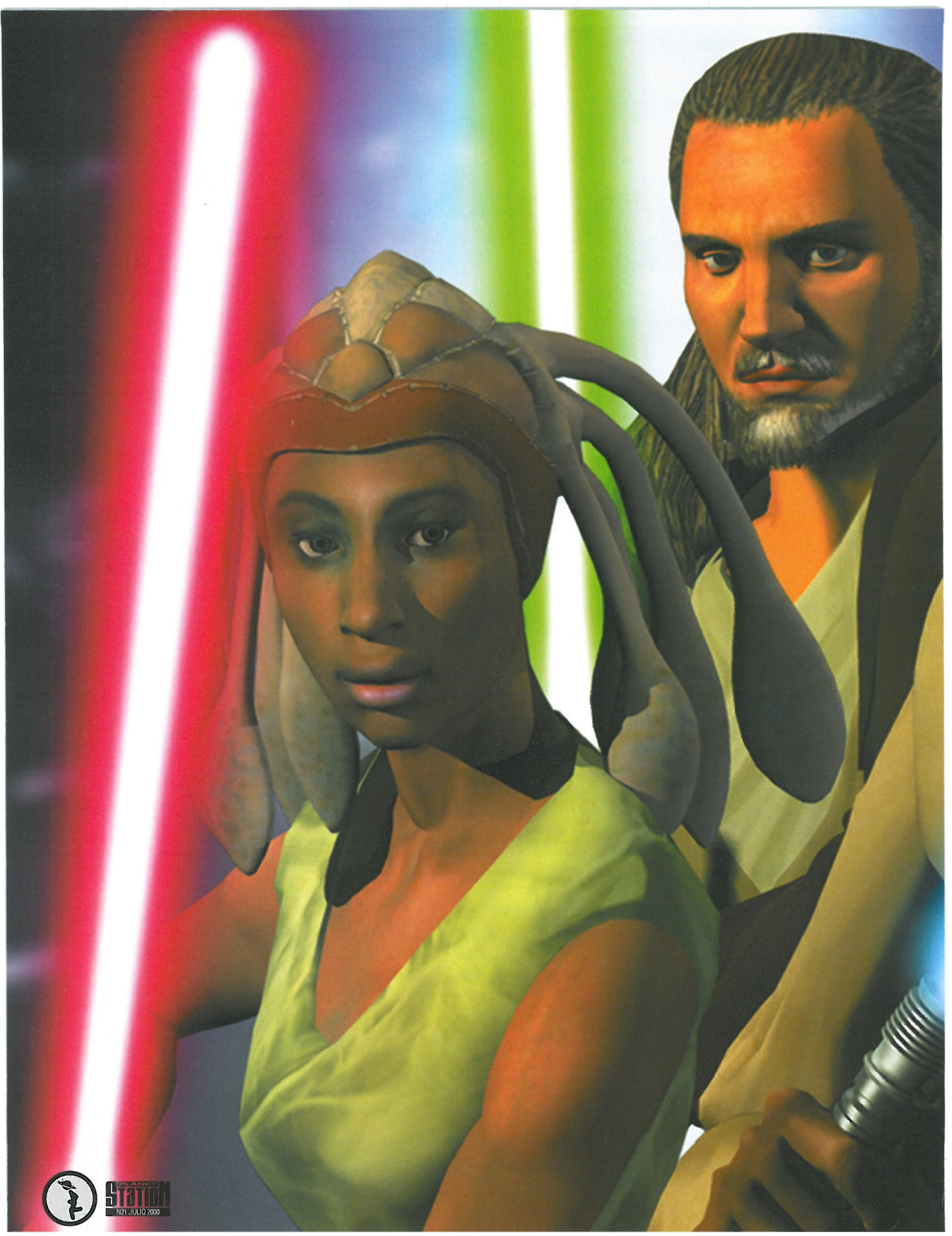
____

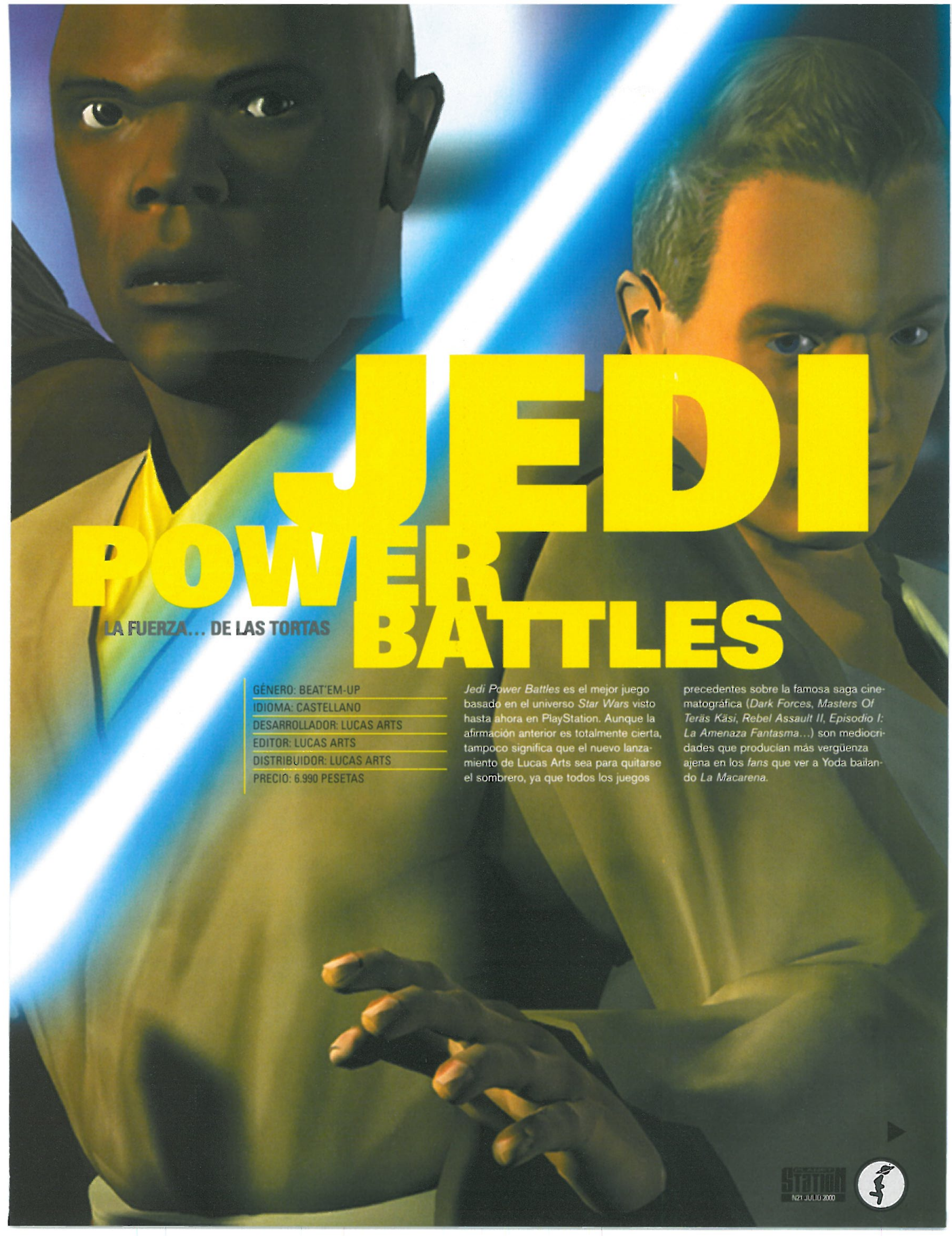
Teléfono ______________________________

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum. Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 7 de agosto en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 23 de *PlanetStation*.


PLANET
STATION
Nº21 JULIO 2000



JEDI POWER BATTLES

LA FUERZA… DE LAS TORTAS

GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: LUCAS ARTS
EDITOR: LUCAS ARTS
DISTRIBUIDOR: LUCAS ARTS
PRECIO: 6.990 PESETAS

Jedi Power Battles es el mejor juego basado en el universo *Star Wars* visto hasta ahora en PlayStation. Aunque la afirmación anterior es totalmente cierta, tampoco significa que el nuevo lanzamiento de Lucas Arts sea para quitarse el sombrero, ya que todos los juegos precedentes sobre la famosa saga cinematográfica (*Dark Forces, Masters Of Teräs Käsi, Rebel Assault II, Episodio I: La Amenaza Fantasma*…) son mediocridades que producían más vergüenza ajena en los *fans* que ver a Yoda bailando *La Macarena*.

ESPECIAL JEDI POWER BATTLES







"Sooomos los cooonguiiitos..."

La mecánica de *Jedi Power Battles* no es muy complicada que digamos: hay que ir avanzando por una decena de niveles más o menos lineales mientras loncheamos a los enemigos a base de espada de luz (o sea, como un *Double Dragon* pero sustituyendo a los matones de barrio por tipos vestidos con túnica y un fluorescente en la mano). El juego nos proporciona por defecto a cinco valerosos caballeros para cumplir nuestra misión: Obi-Wan Kennobi, Qui-Gon Jinn, Mace Windu, Adi Gallia y Plo Koon. Todos ellos tienen diferentes maneras de utilizar el sable así como sus propios ítems y técnicas especiales para usar "la Fuerza". Por si fuera poco existe un fabuloso modo para dos jugadores en el que podremos sortear las dificultades con la ayuda de un compañero/alumno/ maestro.A nivel gráfico el juego cumple sin problemas: los personajes son pequeños pero están bien animados, la resolución de pantalla es alta y los rayos láser están muy bien reproducidos. Lo más criticable es el molesto parpadeo de ciertos objetos, que afecta especialmente a los *power ups*. Tampoco se puede decir que las secuencias de vídeo vayan a quitar el sueño a nadie. Es más, no comprendemos cómo es posible que George Lucas, que alardea constantemente de la verosimilitud de los personajes creados por ordenador en *La Amenaza Fantasma*, permita que los protagonistas de los vídeos de *Jedi Power Battles* parezcan muñecos de cera renderizados con la capacidad expresiva de un Mimosín almidonado (la alopécica cabeza de Samuel L. "Mace Windu" Jackson parece, literalmente, un Kinder Sorpresa).

SONIDO DE CINE

A la soberbia ambientación sonora es imposible ponerle pegas. Tanto la música como los efectos están sacados directamente del film así que todo es impecable, destacando especialmente el inconfundible sonido de las espadas de luz. Por si fuera poco, las voces del juego se han doblado al castellano aunque, a decir verdad, no es que se oigan demasiadas a lo largo del juego (sólo puntualmente durante el desarrollo de las fases y en la secuencia final). Sin duda, gracias al sonido es mucho más fácil meterse en la piel de un Jedi para pasar un buen rato dando cuenta de robots de la federación, jawas, guerreros tusken e incluso del mismísimo Darth Maul.

Lástima que en más de una ocasión el irregular sistema de control se empeñe a poner trabas a nuestros más gloriosas fantasías infantiles (lo reconoce-

















UTILITARIO JEDI

Para dar un poco más de variedad a *Jedi Power Battles*, Lucas Arts ha tenido el detalle de incluir un par de vehículos que se pueden robar a la Federación para no deambular durante tanto tiempo a pie por los escenarios (que seas un caballero místico no significa que no le puedas echar un poco de "jeta" al asunto). Uno de estos vehículos es el tanque volador AAT con torreta giratoria, descargas de energía eléctrica, ametralladoras láser de serie y cierre centralizado. El otro es un ultraligero STAP con el que podrás jugar a una interesante fase shoot'em-up en la que podrás cruzar a toda velocidad la ciudad de Theed mientras causas más destrozos que el Monstruo de las Galletas en la fábrica de Fontaneda.









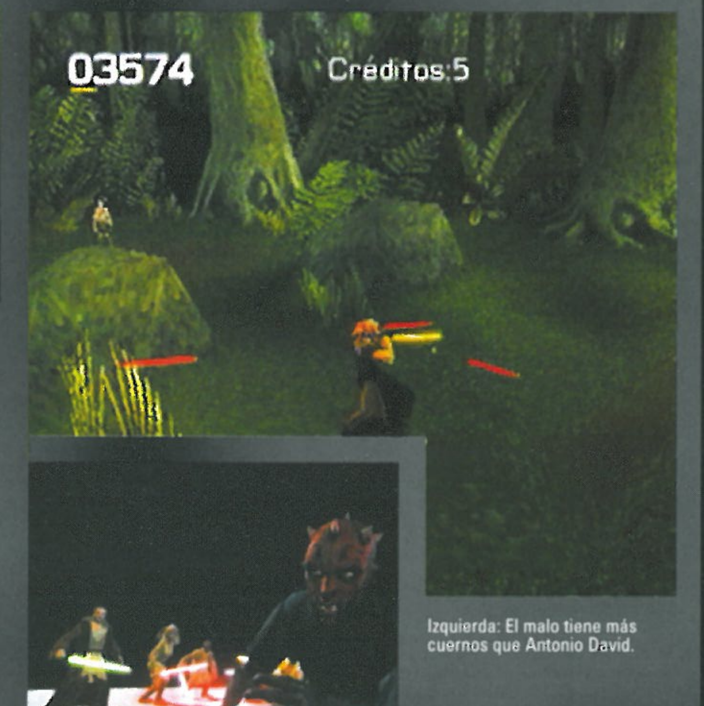


mos, de pequeños intentábamos encender la tele utilizando "la Fuerza" en vez del mando a distancia, ¿pasa algo?). Durante los combates no siempre es fácil encadenar con soltura las combinaciones de golpes, y además es difícil encararse adecuadamente a los enemigos cuando atacan enemigos en grupo (el sistema de "apunte automático" utilizando el botón R1 es bastante rudimentario).

Todo esto son menudencias comparadas con el infierno que pasa el jugador cada vez que se enfrenta a una sección de plataformas: la perspectiva no da una buena visión para calcular las distancias, el control durante el salto es poco preciso y recibir un impacto de láser durante un salto (cosa bastante habitual) supone caer irremediablemente caer al foso mortal. ¿Parece complicadillo? Pues intentad sortear las plataformas en el modo dos jugadores: que cruce uno es poco menos que un milagro, pero es que hacer saltar a los dos personajes al unísono es más difícil que ver a un funcionario trabajando el viernes por la tarde. Al menos el sistema de defensa es bastante ingenioso. Si pulsamos el botón de guardia nos protegeremos de los impactos aunque no de forma ilimitada, ya que existe una barra de resistencia a los golpes al más puro estilo *Street Fighter Alpha 3*, que cuando es rebasada nos deja a merced de los enemigos. Ahora bien, lo más ingenioso es el sistema de "rebote de láseres": si nos cubrimos justo unas décimas antes de recibir un disparo, nuestro sable percutirá el proyectil mortal hacia el atacante como si se tratara de un *boomerang* letal.

Tampoco es nada despreciable la larga duración del juego, gracias a su dificultad estratosférica, a la posibilidad de jugar con personajes ocultos (la reina Amidala, el capitán Panaka y Darth Maul) así como los cuatro minijuegos desbloqueables. Nuestro extra favorito, sin duda, es uno en el que podemos freír al insoportable Jar Jar Binks con una lanza electrificada: sólo por darnos el gustazo de darle su merecido al ser más detestable de la galaxia ya vale la pena invertir unas cuantas horas de juego.

Para qué nos vamos a engañar: mirado fríamente, *Jedi Power Battles* es un juego simplemente aceptable, pero si lo jugamos con auténtica pasión *Star Wars* puede hacerte hervir todos los midiclorianos de la sangre y divertirte más que ver al androide C3PO imitando a Chiquito de la Calzada. Así que a la hora de comprarlo... ¡déjate guiar por la Fuerza!





Izquierda: El malo tiene más cuernos que Antonio David.







SUPER WARS

Los juegos de la saga *Star Wars* que alcanzaron mayor popularidad dentro del mundo de las consolas fueron las adaptaciones de la antigua trilogía para Super Nintendo. *Jedi Power Battles* retoma detalles de la saga nintendera como los *final bosses* o las secciones de plataformas de dificultad "nivel absurdo". Todo irá bien mientras los programadores no reincidan en horrores del pasado, como el juego de ajedrez de *Star Wars* que apareció para disgusto de los sufridos usuarios de Mega CD o el lamentable juego del Monopoly en el que en vez de hoteles y casas comprabas naves X-Wing. Aunque, pensándolo bien, ¿qué tal estaría un juego de la oca en el que se instaurara la frase "de Yoda a Yoda y tiro porque me toca"?





EN FIN...

ARRIBA

> SOBERBIA AMBIENTACIÓN SONORA
> MUCHOS EXTRAS
> MODO DOS JUGADORES DIVERTIDO...

ABAJO

> ... A PESAR DE LAS PLATAFORMAS
> SECUENCIAS DE VÍDEO VERGONZANTES
> CONTROL DEMASIADO IMPRECISO

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

GLOBAL

LA GUÍA DEL JEDI

NIVEL 1: ACORAZADO DE LA FEDERACIÓN COMERCIAL

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK





PERSONAJES PRINCIPALES

Hay cinco personajes principales y tres secretos entre los que elegir. Aquí tienes quiénes son los principales y qué hacen...

PLO KOON
Miembro muy estimado del Consejo Jedi. Es un Kel Dor del planeta Dorin, y posee órganos extrasensoriales muy desarrollados que hacen de él un guerrero poderoso y diestro.

QUI-GON JINN
Un maestro Jedi bondadoso y con un gran poder. Podría estar en el Consejo Jedi si se amoldara a sus ideas y métodos. Qui-Gon es responsable de encontrar al joven Anakin Skywalker en el planeta de Tatooine.

MACE WINDU
Un poderoso y respetado miembro decano del Consejo Jedi. Sus años de entrenamiento intenso lo han convertido en un maestro de todos los estilos de lucha.

OBI-WAN KENOBI
Obi-Wan es el joven aprendiz Padewan de Qui-Gon Jinn. Es un guerrero valiente, ágil y rápido, con increíbles habilidades, pero con mucho que aprender.

ADI GALLIA
Miembro muy importante del Consejo Jedi. Hija de diplomáticos Corelianos de clase alta, Adi Gallia es una cualificada agente de inteligencia.

¿QUÉ HAY QUE HACER?: Recorre el acorazado de la Federación Comercial y sobrevive

EMPIEZA LA AVENTURA...
Cárgate a los droides de batalla y ve a la derecha por el corredor principal. Hacia medio camino, toma la energía y el ítem especial del recoveco y prosigue por el corredor principal. Tras el siguiente recodo, mata todos los droides desviando sus descargas láser con tu sable de luz. Toma la otra energía y el ítem especial del otro extremo.

En la siguiente sala, asegúrate de destruir todos los ordenadores. Esto no sólo te reportará puntos extra, sino que además es verdaderamente divertido. Destruye todos los droides de batalla de la sala, sube las escaleras, pillándote todos los ítems, y tira a la derecha. En el siguiente escenario, toma enseguida el objeto del centro de la sala: es el ítem del punto de control. Mata a todos los droides de los alrededores y recoge la energía de las cajas a la izquierda. Entonces, da un salto largo hacia la cinta transportadora del fondo y recórrela, saltando los huecos. En la penúltima cinta transportadora, salta al balcón al fondo de la pantalla y toma el ítem de puntos. Salta de vuelta a la cinta y ve en ella hasta el final.



JEFE: DROIDE DE CABEZA PLANA

Ahora deberás enfrentarte al jefe de mitad del nivel. Cuando comience la acción, dale al ojo rojo del robot un par de veces, esquivando sus enormes brazos. Luego sal de en medio cuando empiece a girar. Bajará la cabeza y se desplazará por el escenario. Cuando se pare, dale otra vez en el ojo hasta que uno de sus brazos se desprenda. Repite la secuencia hasta destruir el segundo brazo y luego, tras unos cuantos toques más, chocará contra la puerta y explotará.



Cuando este jefe muera, corre a la siguiente sala y píllate allí el segundo punto de control. Pasa por las plataformas al otro lado y da un salto doble para trepar la pared. En la sala electrificada, cruza de un salto a los generadores de corriente que hay al lado y sube al ascensor del final. Baja en el ascensor y liquida a todos los droides de la siguiente zona. Salta a la plataforma del ordenador a la izquierda y brinca a lo alto del ascensor en marcha.

Arriba del todo, salta a la izquierda y toma el crédito extra. Luego vuelve al ascensor, saltando a la derecha de uno a otro. En el suelo, dobla la esquina y enfila el corredor, pasando por la sección de tubería seccionada y entrando en la siguiente estancia. Mata a los droides y dirígete a la sección elevada de la izquierda, saltando por encima de la pared del fondo. Entra en el túnel de la izquierda y sube en el ascensor al siguiente nivel. Baja al fondo de la gran estructura en forma de pastel de boda y píllate el crédito extra del fondo a la izquierda. Corre por la sección inferior hacia la derecha y, en el primer conducto que sobresale, tírate a la plataforma y toma el ítem de desafío. Sigue adelante y enfila el siguiente corredor, matando a todos los droides y haciéndote con el tercer punto de control.Cuando te ataquen los Droidekas, bloquea sus rayos con el sable y córtalos en rodajas. Prosigue por el corredor, doblando la esquina y entrando en el siguiente escenario. Sube la cuesta, cargándote a todos los droides que encuentres, y tira a la izquierda. Entra en el corredor de detrás de la pantalla y corre por la pasarela, agenciándote el cuarto punto de control.

JEFE: NAVE ARÁCNIDA DROIDE

Ve corriendo por la pasarela y, cuando ataque el jefe droide, esquiva sus descargas y liquida a los droides que te acometen hasta que la nave se quede quieta y te dispare. Haz rebotar el láser contra la nave y repite la secuencia hasta que cambie a nave arácnida. Mientras destruyas a los droides, desvía tantos tiros como puedas contra el jefe y pronto quedará destruido.



NIVEL 2: PANTANOS DE NABOO







¿QUÉ HAY QUE HACER?: Recorre los pantanos y protege a Jar Jar de cualquier daño (aunque él solito ya se apaña...)

YO SER JAR JAR BINKS

Cuando la acción empiece, dirígete directamente hacia la derecha y destruye a los molestos droides de batalla. Los droides rojos son más difíciles de matar y te disparan más. Sólo has de devolverles sus propios tiros. Continúa a lo largo de los pantanos, recogiendo todos los ítems y eliminando droides hasta encontrar a Jar Jar Binks. Huye de los AAT de la Federación Comercial y evita a los Kaadu: las topadas con ellos te frenarán. Cuando llegues al pequeño precipicio, déjate caer y toma el punto de control. ¡Uf, estás a salvo!

Sigue corriendo hacia la derecha y defiéndete del aluvión de droides que te atacan. Detrás de la cepa del ítem aleatorio hay un crédito extra oculto. Tómalo y continúa. Corre al barranco de los champiñones, pero no mates a las pequeñas criaturas que corren por ahí. Matarlos disminuye tu puntuación y no es nada agradable. Salta al hongo de delante y luego a uno más alto de detrás. Da un salto doble hacia el hongo del árbol de más abajo y escálalo usando los hongos para saltar. En la copa, salta a la sección musgosa del árbol, ve por la rama al siguiente árbol y salta al precipicio de la derecha. Suprime a todos los droides, salta a la pequeña roca en lo alto de la pantalla y toma el ítem de desafío. Ve por los salientes altos y las partes superiores de los precipicios hasta llegar al otro lado. Corre, píllate enseguida el segundo punto de control y ve a la derecha a través de la sección pantanosa en dirección al campamento base de los droides. Cárgatelos, deja atrás el campamento y baja al desfiladero. Recuerda, no mates a las criaturas. Al atravesar los campos de setas, estáte alerta a los droides y, al final, cruza el pequeño puente hacia las cuevas.

Toma el tercer punto de control y entra en las cuevas. Vigila con los agujeros del suelo y tira a la derecha, salvando dichos boquetes. Hacia la mitad del camino, hay un pequeño símbolo parecido a un "7" en una grieta no muy grande. Es el primer artefacto Gungan. Te hacen falta tres, pero los demás están en diferentes niveles. Agénciate el artefacto y continúa recorriendo las cuevas hasta volver a encontrar a Jar Jar.

JEFE: ESPECIE DE GUSANO GIGANTE

Cuando esa cosa parecida a un gusano desmedido te ataque, evita su ardiente aliento: no lo puedes bloquear y duele una pasada. La única vez que puedes acertarle es cuando alza su fea cabezota. Dale en el estómago, pero no te acerques demasiado o por alguna razón no le acertarás. Esquiva su cola cuando empiece a girar y repite la secuencia hasta que dé un brinco. Ahora soltará una especie de arañas contra ti. Pélalas y golpea al jefe cuando tenga la cabeza levantada. Tras algunos impactos más la espichará.



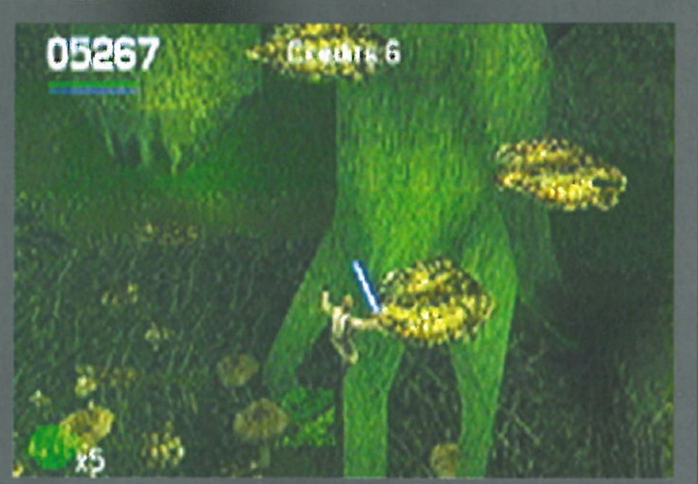
SECRETOS ESTELARES

SABLE DEFINITIVO Y DESAFÍO DE SUPERVIVENCIA
Para acceder al sable láser definitivo, que permite matar de un solo impacto a todos los enemigos salvo a los jefes, y al desafío de supervivencia del nivel 14, debes completar el juego con Mace Windu en los modos Jedi o Fácil.

DROIDEKAS
Para acceder al nivel secreto 11 (Droidekas), debes completar el juego con Plo Koon. Esto se puede hacer en cualquier nivel de dificultad.











NIVEL 3: CIUDAD DE THEED







¿QUÉ HAY QUE HACER?: Rescata al menos a siete de las criadas de la reina

DONDE LAS CALLES NO TIENEN NOMBRE...

Nada más salir, corre a la derecha y mata a todos los droides. Ten cuidado con el que te dispara cohetes. Una vez despejada la sección inferior, corre escaleras arriba y a la derecha. Toma el ítem de salud del recoveco a medio camino y prosigue. Tírate del tejado a la calle. Cuando la criada venga de detrás del edificio, elimina a los droides y acércate a ella. Cuando corra calle abajo, síguela y neutraliza a los droides que te ataquen. Vuelve calle arriba y toma el ítem oculto en las escaleras de la derecha. Vuelve a bajar por la calle y tira a la derecha, subiendo las escaleras que llevan al balcón.

Salta al pequeño saliente verde de debajo de las ventanas y tira a la derecha, dejándote caer al siguiente balcón. Despacha al droide y aproxímate a la segunda criada. Cuando huya, cárgate a los cuatro droides y baja de un salto a la siguiente área. Elimina a todos los droides y rescata a la tercera criada a la derecha de los escalones. Sigue a la derecha y toma el punto de control. Destruye a los Droidekas, salta al pequeño toldo verde sobre la puerta de la izquierda y al balcón de la derecha. Salta por los dos tejados de color naranja y da un brinco doble hacia el balcón de más a la derecha: al final se encuentra la cuarta criada. Tírate a las calles de debajo, corre a la derecha y cepíllate a los Droidekas. Continúa hacia la derecha y, al final, hazte con el punto de control y la quinta criada.

Sube corriendo las escaleras de arriba y salta a la hierba que rodea el edificio. Corre a la izquierda y píllate el crédito extra. Cuando aparezca el AAT, mata a los droides que salen de él. Acércate al AAT y pulsa ● para entrar en él. Ahora puedes controlar el AAT del enemigo.



CONTROLES DEL A.A.T.

- ▲ Cañón de plasma. Para destruir otros AAT.
- ✕ Sin uso.
- ● Bolas de energía rastreadoras dobles. Pueden doblar esquinas.
- ■ Láseres de pulso de apuntado automático.
- ↑ Desplazar el AAT adelante.
- ↓ Desplazar el AAT atrás.
- → Girar el AAT a la derecha.
- ← Girar el AAT a la izquierda.
- L2 Aguántalo para que el AAT vaya más deprisa.
- R2 Salir del AAT.
- L1 Girar la torreta a la izquierda.
- R2 Girar la torreta a la derecha.

En el AAT, ve abajo y a la derecha, matando droides y volando las puertas del final. Entra en la plaza del palacio, cárgate a todos los droides y usa el cañón de plasma para reventar el AAT de patrulla. Salta del AAT, rescata a la criada del podio central y entra de nuevo en el vehículo. Vete a la derecha y, en la siguiente sección, donde la perspectiva pasa a ser a vista de pájaro, registra el área en busca de ítems útiles y destruye a cualquier AAT o droide de la zona. Dirígete a la sección superior izquierda del área y sal del AAT. Sube las escaleras y rescata a la séptima criada junto a la fuente. Toma el punto de control a la derecha de la fuente y sube las escaleras, tira a la derecha y ve arriba del todo. Una vez allí, ve al fondo a la izquierda y da un salto donde están los setos. Rescata a la octava criada y corre a los escalones a mano derecha. Corre por el patio y mata a los dos droides lanzallamas. Pero ten cuidado: son más duros de lo que parece. Corre escaleras arriba, píllate el punto de control y tira arriba para encararte al jefe.

JEFE: DROIDE TORRETA



Cuando aparezca el jefe, estará escudado un rato. Elude o desvía los láseres, aunque no harán mella en él hasta que desaparezca el escudo. Acércate corriendo y pégale tajos en el cuerpo hasta que reaparezca el escudo; entonces retírate. Cuando el jefe dispare granadas, acércatele enseguida y dale unas cuantas veces mientras esquivas las bombas.
Ve repitiendo el proceso y, cuando dispare su láser largo, acércate para evitar su haz y agredirle repetidas veces. Ve asestando mandobles hasta que acabe explotando y te deje por fin entrar en el interior del palacio.



NIVEL 4: PALACIO DE THEED





¿QUÉ HAY QUE HACER?: Encuentra a la reina Amidala en el palacio y rescátala

YO SALVÉ A LA REINA

Cuando comience la acción, salta del podio central y despeja de droides e ítems todo el piso inferior. Hecho esto, sube por las escaleras de la izquierda o la derecha al nivel superior. Una vez más, despeja de ítems y droides todo el área. Cuidado con los súper droides: son más resistentes y tienden a girar sobre sí mismos como si fueran un niño hiperactivo. Las ventanas de las paredes del fondo del nivel superior se pueden romper para conseguir puntos e ítems extra. Una vez todo muerto y bien muerto, cruza las puertas principales en medio del nivel superior.

Recorre a paso ligero los largos vestíbulos, matando a los droides que te ataquen y, justo antes de girar a la derecha al fondo para salir afuera, toma el crédito extra del otro lado. Afuera, cárgate a todos los droides y píllate el punto de control que hay al extremo de la plataforma a mano derecha. Ahora debes saltar al balcón de debajo de la ventana. Ponte en una de las plataformas de cuarto de círculo y da un salto al balcón. Estáte alerta al droide del STAP o te meterá un tiro si no vas con cautela. Ahora salta al siguiente, arriba a la izquierda. Rompe las ventanas para obtener puntos extra; seguro que a la reina no le importa, teniendo en cuenta que vas a salvarla y tal. Asciende por el lado de los muros de palacio, usando los balcones hasta llegar arriba del todo, y salta entonces por la derecha al balcón grande. Mata a todos los droides y corre a la derecha. Tendrás que dar un salto doble en carrera para llegar al balcón del otro lado. Sigue corriendo por el balcón central, matando a los droides por el camino. Vigila con el que hay al otro lado: si te dispara a medio salto, caerás. Para evitarlo, cruza de un salto el hueco lo más lejos del droide que puedas. Ya al otro lado, corre a la derecha y salta al balcón inferior. Ahora ponte a bajar a saltos los muros de palacio por medio de los balcones. Una vez abajo, entra corriendo en el palacio y toma el punto de control. Despeja la siguiente área y continúa corriendo por la derecha en dirección al siguiente pasillo. Pela a todos los destructores, droides y súper droides y vuelve y rompe todas las ventanas para unos puntillos extra.

Corre de vuelta por el corredor hacia el rellano superior. Baja por cualquier lado al rellano inferior y hazte con el ítem de puntos. Baja de un salto a la sala del bloque gris y úsalo para saltar y pillarte el crédito extra que hay en el pilar inferior a mano izquierda. Corre hacia la talla dorada al fondo de la sala y, cuando aparezca la criada, salta a la sala de los conductos, recogiendo todos esos ítems molones. Luego toma el punto de control antes de correr a la siguiente estancia.

Cuando aparezca la reina, mata a todos los droides y píllate el crédito extra de delante del trono, así como el amplificador de hoja de detrás de la silla a mano derecha. Antes de hablar con la reina, cárgate a todos los droides que puedas de los que hay a la derecha para impedir que la reina muera por accidente. Cuando ésta se vaya, síguela. En la siguiente sala, pela a todos los droides de delante de ti y salta a los recovecos a por algunos power-ups. Sigue a la reina mientras sube por las pasarelas en espiral. Destruye a cualquier droide que se interponga en su camino o en el tuyo y, al llegar arriba, toma el punto de control de detrás de la esquina. Ve a la siguiente estancia para vértelas con los dos jefes.




JEFE: DOS MEGA-DROIDES



Cuando aparezcan los dos mega droides, lanzarán unas potentes cargas eléctricas de color verde. Esquívalas a toda costa: hacen una pupa que flipas. No dejes de moverte para confundirlos y ataca sólo cuando su electricidad (que es rastreadora) desaparezca. Las bombas van bien para estos tíos. Ve pegándoles rebanadas y ten cuidado con sus ganchos, que te lanzan por los aires. Intenta mantener a los dos jefes juntos, ya que si están cerca cada golpe valdrá por dos. Tras unos cuantos impactos morirán.



SECRETOS ESTELARES

¡SI UN KAADU PUEDE, YO TAMBIÉN!
Para desbloquear el nivel secreto 12 para dos jugadores (Carrera Kaadu), tienes que completar el juego en los modos Jedi o Fácil con Adi Gallia.

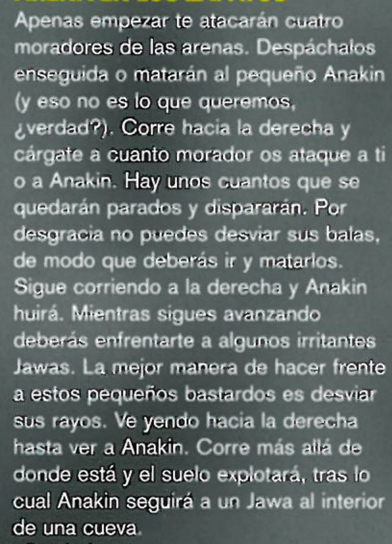
RODEO GUNGAN
Para acceder al nivel secreto 13 (Rodeo Gungan), necesitas hallar tres artefactos Gungan ocultos por el juego. Juega con el personaje que quieras. Aquí es donde se encuentran los artefactos...
Pantanos de Naboo: En el interior de las cuevas, justo delante del jefe tipo gusano. Se halla en una pequeña grieta.
Tatooine: Estando en la plataforma central de la gran cañada, da un salto de fe hacia delante. Está dentro de la cabaña que tiene el Jawa delante.
Ruinas Gungan: Detrás del segundo gran árbol en la sección elevada, justo después de la primera trampa camuflada.

NIVEL 5: TATOOINE



¿QUÉ HAY QUE HACER?: Protege a Anakin camino de la nave de la reina

ARENA EN LOS ZAPATOS



Apenas empezar te atacarán cuatro moradores de las arenas. Despáchalos enseguida o matarán al pequeño Anakin (y eso no es lo que queremos, ¿verdad?). Corre hacia la derecha y cárgate a cuanto morador os ataque a ti o a Anakin. Hay unos cuantos que se quedarán parados y dispararán. Por desgracia no puedes desviar sus balas, de modo que deberás ir y matarlos. Sigue corriendo a la derecha y Anakin huirá. Mientras sigues avanzando deberás enfrentarte a algunos irritantes Jawas. La mejor manera de hacer frente a estos pequeños bastardos es desviar sus rayos. Ve yendo hacia la derecha hasta ver a Anakin. Corre más allá de donde está y el suelo explotará, tras lo cual Anakin seguirá a un Jawa al interior de una cueva.

Continúa a la derecha y combate a algunos moradores de las arenas más hasta llegar a un desfiladero. Quédate en lo alto, toma todos los ítems en torno a las antenas y déjate caer. Cerca del fondo hay una pequeña cabaña. Recoge





todas las golosinas de dentro y de arriba y ve luego a la derecha cuesta arriba. Prosigue hacia la derecha y salta a la siguiente meseta. Al atravesarla corriendo verás a Anakin encima, corriendo por dos puentes distintos.

Sigue adelante y toma el punto de control de delante de la última cañada. Devuelve los rayos a los droides sonda Sith que te atacan y salta por los dos pilares hacia la plataforma del otro lado, evitando las balas de la peña de las arenas. Cuando hayas cruzado, salta a los dos siguientes pilares y a la plataforma central. Desde aquí, baja a la parte inferior de la plataforma y da un salto temerario hacia abajo. No te preocupes: caerás en una sección oculta. Tírate y recoge todos los ítems de alrededor de la cabaña. Dentro de ésta se halla el segundo artefacto Gungan. Vuelve a la plataforma central y dirígete a la siguiente plataforma, donde hay dos moradores de las arenas. Desde aquí, da un brinco al pilar alto cercano a la plataforma y salta de pilar en pilar para llegar a la plataforma grande. Corre por la derecha hacia el final y usa los siguientes pilares para llegar al otro lado.

Píllate enseguida el punto de control y continúa hacia la derecha. Baja de un salto a las rocas escalonadas y corre cuesta arriba. Uno de los moradores de las arenas provocará, cual Coyote del Correcaminos, un desprendimiento de rocas. Sortea o salta los pedruscos que caen mientras subes la cuesta a toda prisa. Hacia la mitad del camino hay un crédito extra: píllatelo y, al llegar arriba, dale su merecido al estúpido morador que inició el alud. Tírate a la siguiente sección y continúa hacia la derecha hasta llegar al foso de Carkoon, refugio del poderoso Sarlaac (un enorme agujero en el suelo con dientes y tentáculos). Bordea a Sarlaac y, al llegar al otro lado. Mata a la peña de las arenas y hazte con el punto de control. Ve corriendo a la derecha y sube por los salientes en zigzag a lo alto del precipicio. Píllate el siguiente punto de control y enfréntate al descomunal armadillo.

JEFE: ARMADILLO GIGANTESCO



Cuando esta poderosa bestia te acometa, atácala cuando se pare y ruja. Entonces se hará una bola y rodará por el escenario. Esquívalo cuando lo haga y persíguelo. Se detendrá y golpeará el suelo, haciendo que caigan algunas rocas al escenario, o sea que elúdelas. Ve golpeando al bicho y siguiendo la secuencia hasta que caiga rodando y abra un agujero en la pared.

Corre a través del agujero a la siguiente sección y continúa a la derecha. Cuando llegues a una extraño pilar en forma de seta, mata a todos los moradores de las arenas y salta al pilar desde la roca gris que tiene cerca. Salta por encima de la pared y prosigue hacia la derecha, bordeando la siguiente pared. Corre por el camino y a la izquierda a por algunas golosinas. Corre de vuelta hacia la derecha por el camino hasta ver a Anakin.

JEFE: DARTH MAUL



Darth Maul, el malvado lord Sith, se tirará de su moto y te atacará. Es muy rápido y puede soltar toda una andanada de golpes dañinos. Usa el sable para bloquear sus ataques y contraataca cuando puedas, endilgándole unos cuantos combos que hayas aprendido. Tras un rato, la nave de la reina pasará por encima de ti y escaparás automáticamente.



NIVEL 6: CORUSCANT





¿QUÉ HAY QUE HACER?: Llegar al templo de los Jedi

"TURBIO, EL FUTURO DE ESTE CHICO ES..."

En cuanto empieces, dirígete a la derecha y destruye a los droides sonda Sith. Corre al interior del edificio y mata a todos los mercenarios que te atacan. Cruza el edificio a todo correr y salta al coche de la ciudad. Ve en el coche hasta que otro se detenga cerca de ti. Mata a los mercenarios y, cuando el coche pare, salta a la plataforma de la derecha. Sube al edificio saltando y desciende de otro brinco a la pasarela de debajo. Aniquila a los mercenarios y sigue la pasarela hacia el siguiente edificio. Atraviésalo corriendo y toma el punto de control.

Baja corriendo los escalones y salta al coche. Ve montado en él hasta que encuentre a otros dos y salta por ellos hacia el edificio del otro lado. Sube a saltos por el edificio y a la sección vallada de la cima. Ve a toda prisa por la pasarela y sube corriendo los escalones hacia un puente. Cruza hacia el techo de otro edificio y baja las escaleras. A la izquierda de éstas hay un pequeño saliente con un crédito extra. Sigue las escaleras hacia abajo y salta al tejado inclinado, dando un brinco al tejado que hay a mano derecha antes de llegar abajo. Estáte alerta por si hay droides sonda por ahí. Salta por los siguientes tejados y, cuando la pantalla gire, salta al edificio de la derecha. Desde aquí, salta al siguiente tejado y al de la izquierda. Al final de este tejado, salta a la sección inclinada que te enviará al siguiente edificio. Sigue el camino de los tejados, usando los ventiladores para cruzar volando hasta llegar al fin a una pasarela y a un punto de control.

Salta al coche de la derecha y, cuando aparezca el mercenario jefe, salta al coche gris que choca con el vehículo en el que estabas montado. Ve en este nuevo coche hasta que se pare y salta a la plataforma de la derecha. Usando el coche amarillo como escalón, ve a la siguiente pasarela y brinca al saliente de la derecha. Salta al siguiente saliente y al ascensor y luego cruza el siguiente grupo de salientes hacia el edificio del final. Sube a saltos las secciones del edificio y salta al tejado inclinado de la derecha. Baja saltando por los tejados inclinados hacia la pasarela de abajo del todo.

Recórrela y mata a todos los mercenarios, girando a la derecha hacia el siguiente edificio. Salta para subir por el edificio y toma el punto de control de arriba. Corre por la columna vertebral de los ventiladores inclinados: no te caigas sobre ellos o saldrás despedido. Al otro lado, usa el coche para llegar a la pasarela del fondo. Aquí mata a los mercenarios y píllate todos los ítems. Corre a la derecha y salta a la retahíla de coches para llegar al otro lado. Deberás calcular bien el salto porque los coches se mueven sin cesar y hay mercenarios al otro lado. Ve a través de la siguiente sala y a la pasarela de más allá. Salta adelante hacia el siguiente tejado y luego al de la izquierda. Desde aquí, salta de tejado en tejado para llegar a la gran pasarela y luego baja en el ascensor.





MUCHO MIEDO SIENTO EN TI..."

Una vez abajo, dirígete a la derecha y salta por la gran sección de tejado. Cárgate a todos los mercenarios, píllate todas las golosinas y usa los ventiladores a mano derecha para lanzarte hacia el coche que hay al otro lado. Salta a la pasarela, sube corriendo los escalones y atraviesa la siguiente estancia. Salta a la plataforma inferior y al coche de la derecha. Ve en él a la siguiente plataforma. Corre por el tejado del edificio y al siguiente coche. Cuando se acerque otro coche, salta a él y mata a los mercenarios. Salta enseguida de vuelta al coche amarillo antes de que un tercer coche se estampe contra ti.

Salta a la plataforma de la derecha y toma el punto de control. Déjate caer a uno de los coches que pasan por debajo de la plataforma y salta desde él al tejado a la derecha (justo delante del puente). Salta a la pasarela de encima y recórrela. Gira a la derecha al final, saltando a la siguiente plataforma. Corre por la plataforma y salta a la siguiente. Sigue la ruta de las plataformas hasta llegar al punto de control. Una vez aquí, salta a la sección de tejado a mano izquierda y prepárate...

JEFE: CAPITÁN MERCENARIO



El jefe de los mercenarios es rápido y perverso. Su primera serie de ataques consisten en lanzar una bomba y desaparecer para luego reaparecer. Cuando arroje la bomba, acércate a él y propínale tantos golpes como puedas antes de que se esfume. Tras unas cuantas veces correrá a la siguiente sección. Ahora disparará y desaparecerá muy deprisa. No podrás darle a tiempo. Mejor desvía sus rayos contra él y tras algunos impactos correrá a la última sección. Cuidado porque sigue tirando bombas. Ahora luchará contigo sin armas, así que endósale unos cuantos combos de tu elección. A continuación se teletransportará al tejado del otro lado y deberás matar a algunos mercenarios. Tras pelarlos, volverá a que le des otra zurra. Unos toques bien dados y se le acabó el rollo.

TRÁEME ALGO BONITO...

Por el camino puedes recoger muchos ítems y distintos power-ups. Entre ellos, algunos te brindan energía extra, mientras que otros extienden y potencian tu ya de por sí mortífero sable de luz...

PUNTO DE CONTROL

(50 Puntos) Si lo recoges, al morir volverás a empezar en este sitio.

ÍTEM ESPECIAL

(100 Puntos) Añade un objeto extra (por ejemplo un detonador termal) al inventario de tu jugador. ¡Chachi!

SALUD

(50 o 100 Puntos) Colma tu indicador de salud.

FUERZA (50 o 100 Puntos)

Rellena tu indicador de la Fuerza

CRÉDITO EXTRA

(200 Puntos) Te da una vida extra.

EXTENSOR DE HOJA

(100 Puntos) Hace tu sable de luz muy, muy largo y súper brillante.

AMPLIFICADOR DE HOJA

(100 Puntos) Hace tu sable mucho más potente con ese fulgor radiante.

PUNTOS (1.000 o 2.500)

Añade un buen puñado de puntos a tu total.

ÍTEM ALEATORIO

Recogerlo puede ayudarte en tu misión, pero también dificultártela.

POWER-UP DEFINITIVO

Esta monada te da todo lo que puedas imaginar.

DESAFÍO (500 Puntos)

Te da unos puntos que valen la pena, pero por otro lado reduce a la mitad tus barras de salud y Fuerza.

ESPECIAL JEDI POWER BATTLES

NIVEL 7: RUINAS

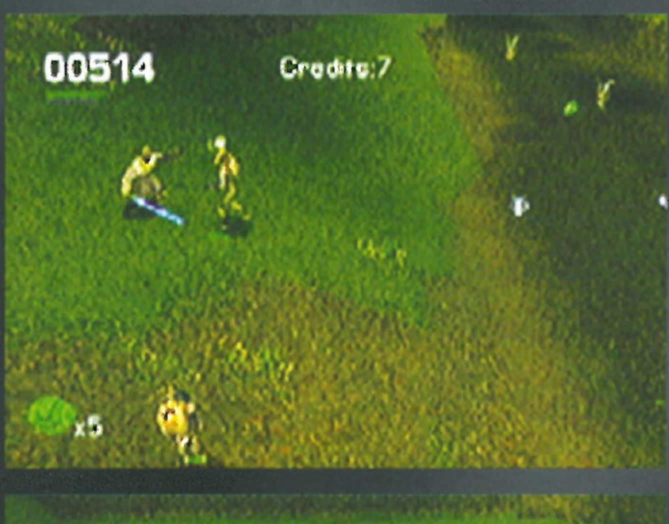
¿QUÉ HAY QUE HACER?: Avanza por las ruinas hacia el escondrijo de los Gungans

LEÑA Y LEÑAZOS

Corre a la derecha desde el principio y baja la colina, matando a todos los droides del área. Cuando llegues abajo, corre por el camino y por la sección de hierba hacia el campamento base secreto de los droides. Salta al campamento base y cepíllate a todos los droides. En la hierba de la parte de atrás de la base hay un crédito extra. Pasa por el campamento hacia la derecha y vigila con el mega droide que hay por aquí. Corre colina arriba y dirígete al puente en lo alto de la pantalla. Mata a los dos mega droides y recoge el punto de control del puente roto. Ve a la izquierda a por un extensor de hoja y luego corre por la derecha hasta el otro lado. Sube por la pantalla y salta a la plataforma rota. Salta a la siguiente y luego, desde el tercer saliente, tírate al suelo por el otro lado. Mata al droide cohete y a las arañas y









luego salta a la plataforma a mano derecha. Desde aquí, salta por los balcones y tírate a la roca de debajo.

Salta a la plataforma y corre a la derecha, saltando bien alto al siguiente saliente. Una vez aquí, salta al balcón del fondo por el que fluye una viscosidad verde, y luego por el siguiente a la plataforma de más allá. Desde esta plataforma, sube saltando por los balcones pringosos contra la pared y, en el de arriba de todo, dobla la esquina de un salto doble hacia el siguiente saliente. Salta por estos salientes a la plataforma del fondo y toma el ítem de puntos. Salta al saliente grande en la parte inferior de la pantalla. Brinca al siguiente saliente para hacerte con el punto de control.

Contra la pared hay dos balcones pequeños. Salta al primero y salta por el siguiente hacia la pequeña plataforma rota del pilar. Desde aquí, salta por los dos siguientes balcones a la derecha y hacia las dos siguientes plataformas de pilares. Salta ahora a los arcos en la pared a mano derecha. Corre, déjate caer y salta a la plataforma a la derecha.

Tírate a la hierba de debajo y corre a la derecha. Sigue corriendo hasta llegar a una trampa cubierta en el suelo. No te hará daño y podrás salirte de ella sin problemas. Salta a la sección elevada a la derecha y échale el guante al tercer y último artefacto Gungan de detrás del árbol grande. Tírate a la derecha y corre por la sección enfangada. Puedes correr por detrás de los arbustos del fondo para recoger algunas golosinas. Vigila con el pringue verde: no te caigas en él. Salta a la pequeña isla de en medio y luego al terreno a la derecha. Salta a la sección más elevada y píllate el punto de control de entre las plantas asesinas. Ahora te encontrarás a algunos Gungans. Golpéalos para echarlos con cajas destempladas hasta que aparezca un Gungan mucho mayor.



JEFE: JERARCA GUNGAN



Este Gungan mastodóntico empezará a atacarte. Es muy parecido a un Gungan estándar, sólo que mucho más grande y algo más rápido. Conéctale múltiples golpes hasta que salte a la estatua de la cabeza gigante. Ahora te atacarán dos Gungans. Arréales para hacerlos huir. Cuando el jefe Gungan salte, vuelve a atacarlo. Tras un rato, te lanzará unas inmensas bolas de energía y un par de Kaadus cruzarán corriendo la pantalla. Sigue la misma pauta, pero elude la explosión de energía y a los Kaadus. Tras una andanada de fuertes golpes, el jefe Gungan cederá.



NIVEL 8: LAS CALLES DE THEED








¿QUÉ HAY QUE HACER?:

Recorre las calles en un STAP y cargáte todos los droides que puedas

¡A POR ELLOS!

En cuanto empieces, manténte recto y liquida tantos droides como puedas de los que están en el camino rodeado de hierba. Desde aquí, quédate en el medio y dispara al siguiente droide. Hay un droide que se oculta detrás del árbol de la izquierda. Ve a la izquierda, acribíllalo y vuelve enseguida al medio para no chocar contra el edificio. Dispara a los dos siguientes droides, rodea el árbol y cárgate a los siguientes. Vendrá un Droideka rodando: liquídalo a él a y a los dos siguientes droides, y luego intenta eliminar al máximo número posible de los droides del camino.

Cuando llegues al puente roto, tirotea a los droides y a los destructores. Acto seguido cárgate al droide que hay entre los escalones y sube por uno de los lados. Mata al siguiente grupo de droides y destruye las puertas de más allá para llegar a la próxima sección.

Cepíllate a cuanto droide te encuentres a lo largo de la extensa recta y záfate a la derecha para esquivar los pequeños quioscos. Cuando llegues al foso defensivo, dispara enseguida a los droides a cada lado del hueco y crúzalo. Neutraliza al droide de la pequeña isla central y revienta las delgadas puertas del medio. Mata al siguiente droide de la isla y cruza una de las pequeñas arcadas. Vuelve al medio para cruzar el siguiente hueco y luego, en el siguiente cruce, tira a la izquierda. Abate a todos los droides y permanece a la derecha para cruzar la arcada pequeña. Esprinta a la izquierda y vuela las puertas centrales para cruzar.

Cárgate al droide de la isla y bordea el pilar central. Haz saltar las puertas y dispara al máximo número posible de los droides que hay en las islas y contra las paredes. Ve por la siguiente recta y echa abajo la puertas de delante. Destruye enseguida las puertas de la derecha y pasa por el centro de la sección partida. Vuela el siguiente grupo de puertas y, en la próxima sección estrecha de agua, quédate a la izquierda o a la derecha para subir por una de las cuestas. En la siguiente sección de las plataformas de metal, permanece a la derecha para conseguir el ítem de puntos que cuelga en el aire y cárgate a todos los droides de las plataformas.

Cuando vuelvas a las calles, corre a izquierda y derecha para matar a todos los droides y droidekas que puedas hasta llegar al final.

CONTROLES DEL STAP

- ↓ Elevar el STAP.
- ↑ Bajar el STAP hacia el suelo.
- → Desplazar el STAP a la derecha.
- ← Desplazar el STAP a la izquierda.
- ▲ Disparar los láseres.
- ✕ Acelerón súbito.
- ■ Pisar los frenos.










NIVEL 9: LOS ACANTILADOS DEL PALACIO







¿QUÉ HAY QUE HACER?: Salva al menos a cinco pilotos antes de que se agote el tiempo

AL RESCATE

Píllate enseguida los dos ítems ocultos de desafío y puntos que hay en los pequeños huecos a los lados izquierdo y derecho de la posición inicial. Luego corre por el precipicio y déjate caer desde los dos salientes pequeños al mayor de la derecha. Una vez aquí, tírate a la izquierda para hacerte con el ítem aleatorio del saliente de debajo. Salta a la derecha y mata al droide cohete del siguiente saliente. Tírate al saliente de la izquierda y al próximo para conseguir el ítem de Fuerza. Salta al saliente que tienes debajo a la derecha y déjate caer por la izquierda a la roca del droide cohete. Toma el extensor de hoja y tírate a la derecha. Mata al droide cohete y salta al balcón del palacio.

Corre por el balcón y tira para abajo en el cruce donde está la puerta para agenciarte un crédito extra. Vuelve a la puerta y salta al camino del acantilado que hay a la derecha. Corre por el camino y salta al siguiente saliente, pegando un brinco para liquidar al droide cohete. Salta a la izquierda para tomar un ítem de energía y tira hacia la derecha. Despacha al droide y dirígete al siguiente balcón. Corre escaleras arriba, sube saltando por el precipicio y encarámate por los salientes a la izquierda. Al llegar arriba, salta al balcón secreto en busca de un crédito extra, un ítem de puntos y uno de desafío. Regresa a la derecha, tírate por los salientes y salta por los de la derecha. Trepa por los salientes, matando al droide cohete, hasta llegar a la cima (verás algunos balcones de palacio). Sube corriendo la cuesta de la izquierda y salta al balcón de la derecha.

Entra por la ventana y suprime a todos los súper droides para rescatar al primer piloto. Éste saldrá corriendo de la sala y volverás a salir por la ventana. Salta al balcón de la derecha y entra por la ventana. Destruye a todos los droides para liberar al segundo piloto y salta de vuelta por el primer balcón al que hay al fondo a la izquierda.

Llegado aquí, cuélate por la ventana y extermina a todos los lanzallamas, soltando así al tercer piloto. Desde aquí, corre y salta al pequeño balcón a la izquierda. Luego salta al balcón de la izquierda, píllate el power-up definitivo y entra por la ventana. Aquí te atacarán tres droidekas. Destrúyelos para rescatar al cuarto piloto y, una vez fuera, salta al balcón a mano derecha. En al siguiente ventana, mata a todos los droidekas para dejar libre al quinto piloto y da un salto hacia el siguiente balcón a la derecha. Entra por la última ventana y destruye los droides cohete. Esto liberará al sexto y último piloto.











NIVEL 10: LA BATALLA FINAL

¿QUÉ HAY QUE HACER?: Mata al malvado Darth Maul... ¡Que se dice rápido!

DESTRUYE AL MALÉFICO SITH

Al empezar, corre a la derecha y encárate a Darth Maul. Éste correrá a la siguiente sección, así que síguelo y dispónte a luchar. Usa las mismas tácticas que en el combate anterior en Tatooine. Darth Maul es ultrarrápido y no afloja. Aplícale todos los combos que te hayas aprendido por el camino. Bloquea sus ataques con tu sable y dale duro. Tras un buen número de impactos directos, Darth Maul volverá a escaparse escaleras abajo. Corre a la derecha bajando las escaleras y vuelve a hacerle frente. Tras darle unos pocos azotes volverá a poner tierra de por medio. ¿Será cobarde?

¡Y VA Y SE LARGA!

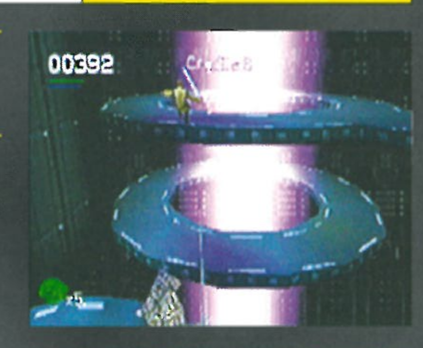
Corre a la sala de los generadores del palacio... Bueno, de sala tiene bien poco: más bien es un abismo enorme. Corre a la derecha y toma las golosinas del final de la plataforma. Ahora corre por la pasarela diagonal y salta a la plataforma superior que rodea el rayo de plasma lila. Corre por la pasarela y bordea la viga hacia la derecha. Salta a la siguiente pasarela y tira a la izquierda, hasta la pasarela final, y corre al puente de energía a la izquierda.

PUENTE SIN RETORNO

Aquí tendrás que volver a vértelas con Darth Maul. Patéalo un poco y procura no caer por el puente. Tras recibir algunos moratones, Darth se pirará de nuevo. Corre a la derecha y tírate por las plataformas circundadas a la pasarela de debajo. Hay un crédito extra al fondo del segundo anillo por arriba. Corre a la pasarela de debajo del todo y mídete de nuevo con el Sr. Maul. Propínale golpes y tajos hasta que... ¿te lo imaginas? Exacto, se vuelve a largar.

LA DESAPARICIÓN

En el cruce en forma de T, ve por la izquierda a por algunas golosinas y dirígete luego a la derecha. Toma el punto de control y mata a los tres droides que hay a la vuelta de la esquina. Corre al ascensor del final y sube en él hasta la siguiente sección. Una vez arriba, recoge los dos ítems de al lado del ascensor y echa a correr por el pasadizo. Al llegar al ordenador, rómpelo para cosechar algunos puntos y salta abajo. Sorteando los haces de energía, salta a la plataforma central y mata al droide de allí.





Salta a la siguiente plataforma y luego al corredor del final. Esto es bastante complicado porque hay que cruzar tres rayos de energía. Tras ello, corre y dobla la esquina, yendo por la pasarela para hacerte con el punto de control.

VALE YA DE DAR VUELTAS...

En el pilar del generador, destruye los tres ordenadores a cada lado para que las aspas del rotor dejen de girar. Deberías poder conseguir dos lotes de 50 puntos cada uno por cada ordenador. Ahora corre a la izquierda por la pasarela enrejada en dirección al siguiente pilar del generador. Cárgate los ordenadores de aquí y corre por la delgada pasarela del fondo hacia la siguiente para hacer lo mismo. Desde el extremo de la plataforma, salta al pequeño saliente de debajo de ti a la izquierda, y luego al siguiente grupo de ordenadores. Destrózalos y salta al saliente de debajo a la derecha.

Tírate a la pasarela que tienes debajo y sigue el camino de generadores hasta abajo del todo, cargándote ordenadores sobre la marcha. En el último, déjate caer al suelo que hay junto a la base del pilar; no te tires demasiado lejos o te caerás por el borde y palmarás. Al tocar el fondo, corre a la derecha bordeando las bases de pilares y toma el ítem de puntos de detrás del último. Al volver, píllate todas las golosinas de detrás de los conductos de vapor. Pero ten cuidado: no caigas por los huecos que hay en las rejas de delante de los conductos. Corre por la izquierda hacia la sala del campo de fuerza.

LOS COLORES CORRECTOS

En la sala del campo de fuerza debes descifrar el código de colores para pasar al otro lado. La sala principal se divide en 12 secciones. Numéralas del 1 al 12, de izquierda a derecha, empezando desde arriba a la izquierda y bajando al fondo a la derecha. Usa nuestro mini mapa para ayudarte.

	[1]	[2]	[3]	[4]	
SALIDA	[5]	[6]	[7]	[8]	ENTRADA
	[9]	[10]	[11]	[12]	

Cuando entres en al sala, mata al droide y sigue esta secuencia...
Rojo: Desde la sección 8 corre por la izquierda a la sección 7 y luego a la 6. Luego corre a la sección 2, tira por la derecha a la 3 y, por último, a la sección 4. Los campos de fuerza de color pasarán a ser naranja.
Naranja: Desde la sección 4, baja a la sección 8 y luego a la 12. Después corre a la sección 11 y a la 7. Ahora el color cambiará a amarillo.
Amarillo: Corre de vuelta a la sección 11 y ve luego por la derecha a la 12. Atraviesa la sección 8 hacia la número 4. Los campos de fuerza se volverán verdes.
Verde: Desde la sección 4, corre hacia abajo y a la izquierda a través de las secciones 8, 12 y 11, y sube luego a la 7. Ve por la izquierda a la parte 6 y baja a la sección 10, yendo por la izquierda a la 9. El color cambiará a azul.
Azul: Ahora regresa corriendo por las secciones 10 y 11 hasta la 12. Dirígete a la 8 y ve por la izquierda a la 7. Luego tira arriba y a la izquierda hacia la sección 4, donde el color se tornará lila.
Lila: Para llegar a la salida, regresa por las secciones 3, 7, 11, 10 y 9 y sube a la número 5. Desde aquí, corre por la derecha hacia la nueva área.







LA CONFRONTACIÓN FINAL

Corre a la derecha y cárgate a los dos droides. Sigue hacia la derecha y salta los huecos hasta llegar a las plataformas de los rayos láser. Deberás saltar los huecos mientras esquivas los lásers. Fíjate en el patrón que éstos siguen y calcula cuándo saltar para llegar indemne al otro lado. Toma aquí el punto de control y ten el último cambio de impresiones con Darth Maul.

Asféstale a tu enemigo unos cuantos golpes de los que hacen pupa hasta que atraviese corriendo los campos de fuerza hacia la siguiente sección. Dale una paliza aquí y se largará a la siguiente. Ve haciendo esto hasta que corra a la última sección, cerca del pozo de ventilación. Aquí deberás acabar con el malévolo lord Sith. Ve haciéndole tajos, bloqueando sus ataques y esquivando sus mejores movimientos. Con un aluvión de ataques con mala baba lo rematarás. Buen trabajo, Jedi.





ESPECIAL JEDI POWER BATTLES

NIVEL 11: DROIDEKAS

TAREA: El objetivo de este subjuego es sencillo. Tomas el control de un droideka y debes ir rodando por el palacio y matar a 18 pilotos y a tres caballeros Jedi en el tiempo asignado.
UBICACIÓN: Palacio de Theed.
SECRETOS DE LOS JEDI: El droideka tarda un poco en dejar de rodar y sacar las armas, así que párate tempranito antes de atacar a los pilotos. Procura que no te alcance ninguno de ellos: además de mermarte la energía te frenará.
Al empezar, rueda enseguida arriba y a la derecha y, hacia la mitad del rellano, deténte y dispara al primer piloto. Luego sigue rodando por el siguiente vestíbulo, abatiendo a los dos siguientes pilotos del lugar abierto. Rueda hacia la siguiente zona y mata al piloto que hay allí antes de subir al corredor de más allá.
En el corredor, párate y tirotea a los dos pilotos que se esconden detrás de los pilares; luego, en el área abierta, mata al siguiente piloto. Rueda hacia la derecha por el corredor que tiene ventanas en dirección a la gran área abierta. Sube por las escaleras de la izquierda y acribilla al piloto. Tira a la derecha y baja por las escaleras a mano derecha, liquidando a los dos pilotos sobre la marcha. Dirígete a la derecha a través del corredor con ventanas. Dales el pasaporte a los siguiente pilotos y baja por la pasarela en espiral hasta el fondo. Luego tira por el vestíbulo, matando a los dos últimos pilotos para enfrentarte a los tres caballeros Jedi. Para matarlos, usa ▲ a fin de lanzarles ráfagas múltiples. Mantén la distancia o te arrinconarán y se te acabará el tiempo. Tras haber matado a los dos primeros, rueda hacia el vestíbulo grande y rocía al último Jedi hasta que la diñe.



¡A RODAR!

- ↑ Dirigir el droidekas hacia arriba.
- ↓ Dirigir el droidekas hacia abajo.
- → Dirigir el droidekas a la derecha.
- ← Dirigir el droidekas a la izquierda.
- L1 Posición defensiva.
- R2 Aguántalo para ir rodando y suéltalo para andar.
- ▲ Descarga láser triple.
- ■ Ataques a puñetazos.
- ✕ Descarga láser única.

PERSONAJES EXTRAS

JUGAR COMO EL CAPITÁN PANAKA
Para controlar al capitán Panaka, debes completar el juego en modo Jedi con Plo Koon. Luego juega a una continuación de partida y destaca de nuevo a Plo Koon. Pulsa Select para que la imagen cambie al Capitán Panaka. Y luego a seguir jugando, amiguitos.



JUGAR COMO DARTH MAUL
Para ponerte en la colorada piel de Darth Maul (¿veraneará este hombre en Torremolinos?) debes completar el juego como Qui-Gon Jinn en los modos Fácil o Jedi. Luego, al jugar una continuación de partida, destaca a Qui-Gon y pulsa Select hasta que la imagen pase a ser la de Darth Maul.



JUGAR COMO LA REINA AMIDALA
Si quieres tener acceso a Amidala (los malpensados de turno que se den una ducha de agua fría y sigan leyendo), completa el juego en el modo Jedi con Obi-Wan Kenobi y, en la continuación de partida, pulsa Select con Obi-Wan destacado para seleccionar a su majestad.



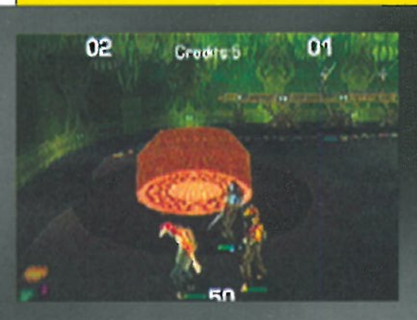
NIVEL 12: CARRERA KAADU

TAREA: Se trata de una carrera sin cuartel de uno contra uno con un veloz Kaadu de rival. Los droides de batalla también tienen derecho a divertirse, ¿no?
UBICACIÓN: Pantanos de Naboo.
SECRETOS DE LOS JEDI: Para poner al Kaadu en marcha, pulsa con rapidez ■ + ●. Aquí no hay ningún secreto, aparte de repiquetear los botones como un poseso. Prueba a enganchar el joypad a una mesa o algo con pegamento. Esto te dará la posibilidad de martillear los botones de verdad. También puedes intentar ponerte la manga encima del índice y restregarlo sobre los dos botones. Otro buen truco es hacer que te ayude un amigo, machacando cada uno un botón.



NIVEL 13: RODEO GUNGAN

TAREA: Mediante una lanza electrificada, debes obligar al pobre de Jar Jar Binks a meterse en la celda que se encuentra a tu lado del escenario, mientras tu adversario intenta lo mismo en el otro. Por lo visto, este juego viene a ser el hockey de los Gungans...
UBICACIÓN: El escenario Gungan.
SECRETOS DE LOS JEDI: Usa la lanza para espolear a Jar Jar Binks hacia tu celda. Tras un rato dejará de correr, así que corre hacia él y aguijonéalo de nuevo. Por desgracia, el otro jugador intenta hacer lo mismo más rápido que tú. Cuando el rival se acerque, dale un toque con la lanza para que no tenga nunca oportunidad de llegar hasta Jar Jar. Los que sean buenos en los juegos de fútbol verán que las tácticas son parecidas. Usa ■ para impulsar a Jar Jar a tu extremo del escenario. Usa los demás movimientos para mantener a tu oponente a raya.



JIBBY JABBY

- ▲ Golpe con la lanza.
- ■ Doble golpe seco.
- ● Saltar.
- L1 Uppercut con la lanza.

NIVEL 14: RETO DE SUPERVIVENCIA

TAREA: Debes matar a 100 enemigos y sobrevivir a tan dura prueba. Parece peligroso y difícil, y lo es.
UBICACIÓN: Alguna sala grande en algún lugar...
SECRETOS DE LOS JEDI: A medida que avances en el desafío, te irán atacando diez droides de cada uno de los tipos que has visto. Cada clase de enemigo atacará de manera diferente y deberás abordarlo de forma distinta. Usa las técnicas que has asimilado a lo largo del juego para triunfar. Emplea tus habilidades perfeccionadas de Jedi y tus reflejos ultrarrápidos. Deberás ser veloz para desviar los láseres de los droides.





En órbita

sis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Ya está aquí. Aunque por el nombre recuerde más a un programa parido por Bill Gates que a una obra maestra, el excelente *Colin McRae 2.0* ha conseguido erigirse con la máxima puntuación este mes. Aparte de los Toyotas y demás coches, en nuestro garaje particular ha habido sitio también para los cacharros del tercer *Destruction Derby*, así como para el debut consolero de Ronaldo y la irrupción de uno de los juegos nipones más delirantes de los últimos tiempos: *Bishi Bashi Special*.



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4

GLOBAL

JUGABILIDAD

Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado, la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

ACCESO DIRECTO

GENIAL	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
POTENTE	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
PASABLE	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
CUTRILLO	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
FIASCO	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS

UN JUEGO McGISTRAL

Si existe un título mítico en el mundo de los rallies en PSX ese es *Colin McRae Rally*, un juego de hace dos años que ha llegado a vender más de 2 millones de unidades y aún hoy en día es considerado por muchos como el mejor exponente del género (la última persona que discutió tal hecho ante nuestro grafista Nen acabó con unas extrañas marcas de neumático de motocicleta cubriéndole todo el cuerpo). Después de una serie de fastidiosos retrasos ya tenemos entre nosotros a su esperada continuación y después de haber quemado más rueda en sus circuitos que puros el teniente Colombo nuestra opinión es rotunda. Olvidaos de *Rally*

COLIN | MCRAE | RALLY | 2.0

Championship y *Rally Masters*: este *Colin McRae Rally 2.0* es a los demás juegos de conducción de rallies algo así como la enciclopedia Espasa-Calpe a los libros de bolsillo.

Los señores de Codemasters se han tirado su tiempo para realizar esta continuación pero sin duda el esfuerzo ha valido la pena, pues a la impresionante mejora gráfica que presenta este título (a su lado el apartado visual de la primera parte parece el típico y rústico mural de patio de colegio infantil) se une un excelente control accesible a la par que exigente y nuevos y atractivos modos de juego que hacen la vida de este juego prácticamente ilimitada.

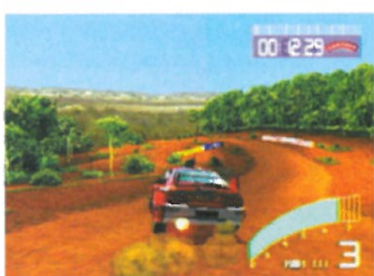


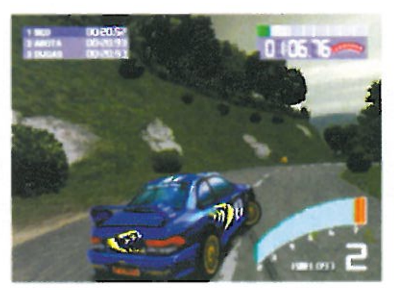
UN PLACER A LA VISTA

Aunque el nivel gráfico de este juego no es perfecto (hay momentos en los que el pop-up es demasiado evidente y los árboles y público que nos encontraremos en nuestras correrías tienen el conocido síndrome "escaparate de cartón-piedra") la impresión visual que deja este título es poco menos que excepcional. A la soberbia solidez y nivel de











detalle de los coches que controlemos, con unas lunetas que dan ganas de limpiar con glassex después de cada carrera, suspensiones independientes en cada rueda y robustos alerones y parachoques, se une un diseño gráfico de escenarios y tramos sencillamente magistral en el que veremos reflejados de una manera impresionante los diferentes momentos del día y condiciones climatológicas. Es maravilloso observar el increíble trabajo realizado por Codemasters con las texturas de piedra caliza, hierba, nieve, hielo, barro, asfalto o gravilla que nos acompañarán en nuestras carreras y la gran cantidad de edificios, accidente geográficos y elementos de ambientación (¡¡incluso trenes en marcha!) con los que nos toparemos. Pero la sensación de realismo llega a su punto culminante cuando apreciamos los efectos de los atardeceres o amaneceres sobre los entornos naturales. Os aseguramos que los

EL ARCADE DA LA CARA



Al igual que en Polyphony Digital echaron un vistazo a la primera parte de este juego para introducir su modo rally en *GT2*, Codemasters se ha fijado en el modo arcade de *GT* para crear una trepidante modalidad de juego en la que competiremos contra otros 5 coches en circuitos cerrados situados en los 8 países de los que consta el juego. Música marchosa y continuos adelantamientos y cerradas en una modalidad en la que los coches pierden polígonos respecto al campeonato por tramos y será raro ver más de 3 en pantalla, pero donde se mantiene la misma sensación de velocidad y derrapes salvajes.



bellos horizontes llenos de nubes, los focos de luz y destellos de los rayos del sol, los espectaculares reflejos en nuestro coche y los tonos crepusculares o brillantes de los paisajes que recorramos pueden acabar haciendo que frenemos en seco y admiremos durante algunos segundos con la boca abierta un panorama que parece sacado de una postal.

Aunque las delicias gráficas no quedan aquí, sino que además de apreciar de una manera rotunda los desperfectos causados en nuestro coche a base de cristales rotos, parachoques que se desprenden y carrocerías deformadas (a lo *World Touring Cars*) también podremos ver nuestro bólido profusamente manchado de barro y notaremos las briznas de hierba, nubes de polvo y piedras saltarinas que causan nuestros derrapes y frenados. Desde luego, pocos juegos de conducción hemos visto con una atención al detalle visual tan grande como este *Colin McRae 2.0*.







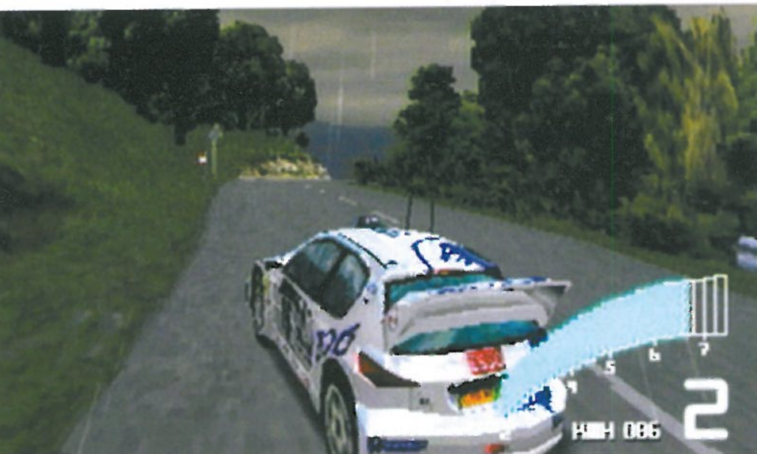












Claro que si la sensación visual es buena, no menos atractivo es el apartado sonoro. Tanto el ruido de los motores, como los efectos de frenado, derrape, petardeo del tubo de escape y trompazo contra el árbol más cercano con la consiguiente rotura accidental de luneta, faro o intermitente suenan con mucha más verosimilitud que el inefable dueto Pavarotti-Monica Naranjo. También son dignos de mención los detallados comentarios de nuestro infatigable copiloto, que aunque en un principio nos parecerán inútiles y repetitivos, conforme vayamos accediendo a niveles de dificultad más elevados serán prácticamente imprescindibles si no deseamos repetir miles de veces el mismo tramo.

REALLYSTA COMO NINGUNO

Pero lo que definitivamente sitúa a este juego muy por encima de su competencia no son sólo sus innegables excelencias técnicas, sino su impresionante sensación de realismo y tensión al volante (sobre todo si utilizamos la vista subjetiva), su enorme variedad de recorridos (cerca de 90 tramos en 8 países diferen-





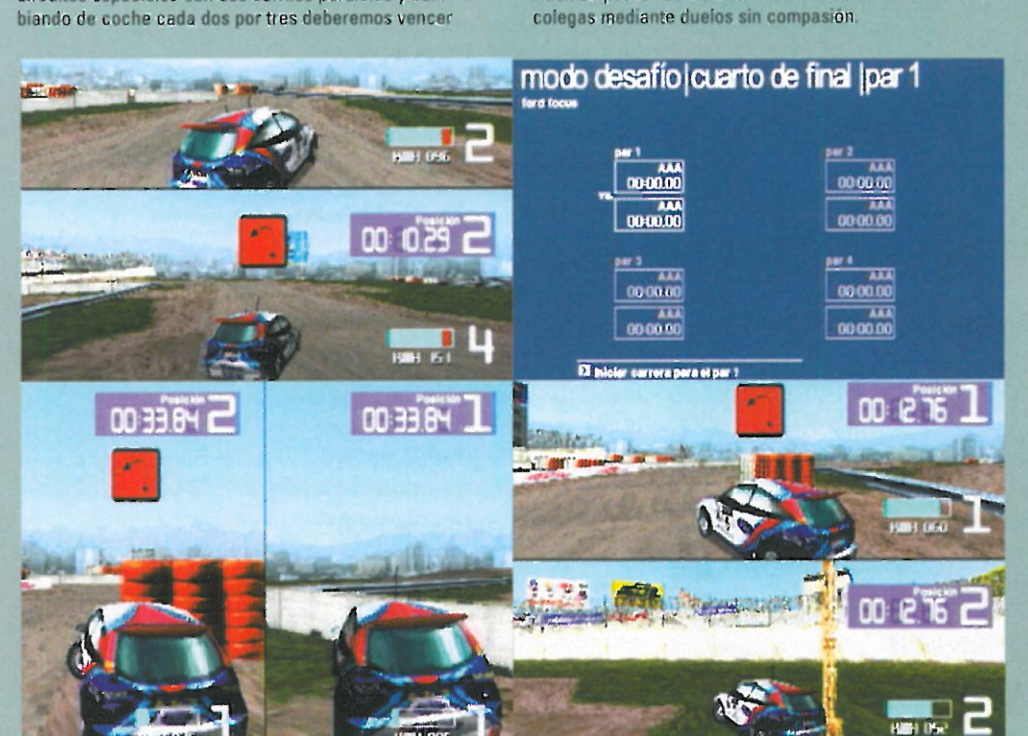



tes que van desde Grecia a Australia, pasando por Italia o Kenia) y sus atractivos modos de juego (campeonato, arcade, desafío y contrarreloj). Os aseguramos que nunca hemos tenido una sensación tan clara y palpable de conducir un coche de rally como con este juego: el control, excelente, permite efectuar cualquier tipo de giro y derrape con una facilidad pasmosa y los automóviles reaccionan de manera diferente según el terreno en que nos movamos. Desde las deslizantes pistas de hielo o nieve, que parecen haber recibido doce manos extras de cera, hasta los estomagantes recorridos de gravilla, con más irregularidades que las cuentas corrientes de los redactores de esta santa revista, así como las rapidísimas pistas de asfalto, siempre deberemos conducir expectantes y en tensión pues el más mínimo fallo de concentra-



¡YO TE DESAFÍO!

Colin McRae Rally 2.0 también incorpora un torneo basado en competiciones uno contra uno llamado "desafío" similar al *Rally Masters* de Infogrames. En circuitos especiales con dos carriles paralelos y cambiando de coche cada dos por tres deberemos vencer a nuestro contrincante para poder superar ronda tras ronda cual plantilla de la redacción de PlanetStation durante una velada etílica en el bar de costumbre. Además podremos montar un torneo con otros siete colegas mediante duelos sin compasión.

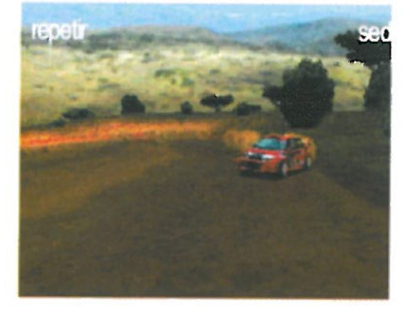








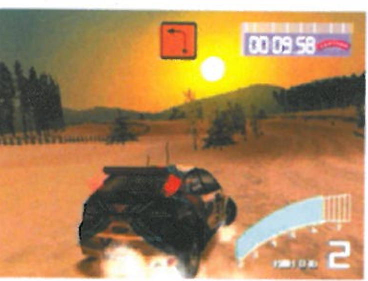








"Esto no es lo que significa 'hacer un puente al coche'. ¡Quita ya el andamio de delante, Patxi!".



ción puede hacer que acabemos con el capó incustrado en el guardarrail. Gran parte de culpa de ello lo tiene el genial diseño de tramos, repletos de imprevisibles curvas y monumentales desniveles y cambios de rasante, estrechos pasos entre desfiladeros y saltos ideales para dejar los bajos del coche listos para el chatarrero. Todo ello acompañado, cómo no, por diferentes condiciones atmosféricas (nieve, lluvia, oscuridad nocturna, cielo nublado) recreadas con gran realismo. Si bien en el nivel novato batir tiempos y ganar tramos parece bastante accesible, en el intermedio los sudores de intranquilidad y frustración empezarán a hacer acto de presencia y en el nivel difícil.... ir pensando en poner unas cuantas velas a vuestro santo favorito.

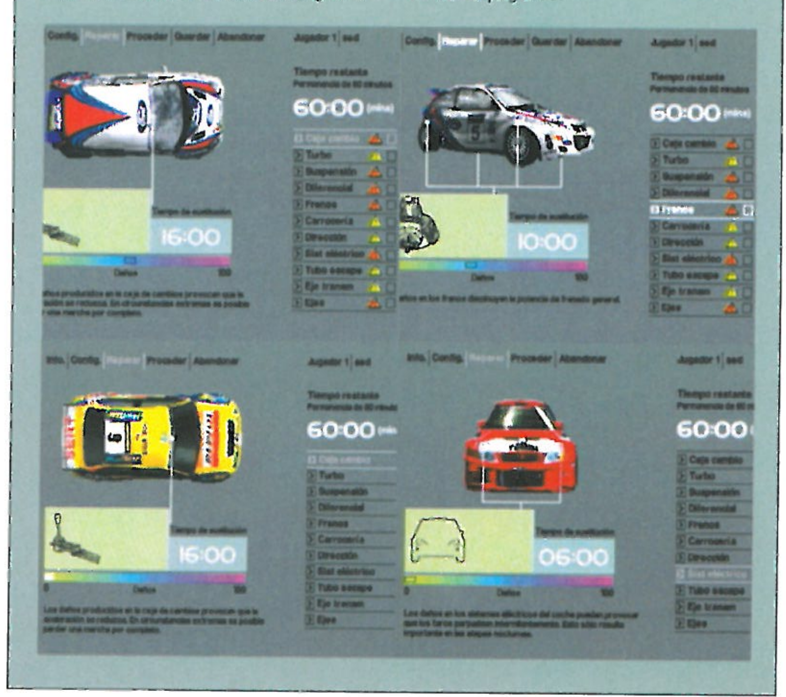
MÁS COLIN QUE NUNCA

A pesar de que en esta segunda parte no disfrutemos del utilísimo modo autoescuela, los desarrolladores han decidido paliar esta carencia ofreciendo dos nuevos modos de juego: Arcade y Desafío. Además, la cantidad de coches disponibles se ha incrementado hasta 21, aunque en un principio sólo dispongamos de 6 de ellos entre los que se incluyen el famoso Ford Focus de Colin y todo un Seat Córdoba como castiza representación española. Y antes de ponernos a los mandos del coche, podremos crearnos nuestro propio perfil de corredor con el que iremos acumulando premios y victorias si la suerte y los dioses de la carrera nos acompañan.

Hemos de reconocer que este juego nos ha fascinado. *Colin McRae Rally 2.0* ofrece unos escenarios con una belleza estética nunca vista en un juego de carreras, una increíble fluidez de conducción, gran variedad de competiciones, una sensación de velocidad sin parangón y sobre todo el impresionante *feeling* de ponernos a los mandos de los más potentes coches de rally sin movernos de casa. Estamos ante un juego absolutamente imprescindible para los amantes de la velocidad.

¿TALLER MECÁNICO, DÍGAME?

Antes de comenzar un rally y cada dos tramos una vez lo hayamos empezado dispondremos de la posibilidad, gracias a unos completísimos e intuitivos menús de gestión, de configurar las características y reparar los desperfectos que le hayamos causado a nuestro coche según el grado de ceporrismo de nuestra conducción. Según el tipo de reparación consumiremos más o menos tiempo de la hora que tenemos disponible y os podemos asegurar que si dejamos el coche con un aspecto más o menos lamentable lo acabaremos pagando.





EN FIN...

ARRIBA
- > EFECTOS DE LUZ Y DISEÑO DE ESCENARIOS Y COCHES IMPRESIONANTES
- > GENIAL JUGABILIDAD
- > GRAN CANTIDAD DE TRAMOS Y VARIEDAD DE COMPETICIONES

ABAJO
- > POP-UP Y ÁRBOLES DE CARTÓN
- > MODO DIFÍCIL MUY DIFÍCIL



PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	5

GLOBAL

TOMBI 2

ALÉGRAME EL DÍA, CERDO...



¡RECOMENDADO!
GÉNERO: PLATAFORMAS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: WHOOPEECAMP
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 4.990 PESETAS

Zorros, lagartos, ranas, dragones... la galería de hiperactivos animalillos aficionados a pegar saltos dentro de modernísimos plataformas 3D parecía haber condenado a nuestro querido Tombi a un olvido y una inactividad similares a las que atraviesa Georgie Dann a la que llega el invierno. El usuario plataformero veterano no se alimenta exclusivamente de saltos y más saltos 3D (a menudo neblinosos, por cierto) y llora de emoción ante genuinos ejemplares del género, como éste, protagonizado –extraño pero cierto– por un humano, o un pre-humano, lo mismo da. Si hay algún vejete en la sala seguro que recuerda con cariño las sagas *Chuck Rock* y *Prehistorik*, que en su día fueron estandartes de un mini subgénero protagonizado por divertidos trogloditas.

Tombi 2 recupera el añejo sabor del típico plataformas, y le dota de un remozado apartado gráfico muy próximo a la tridimensionalidad. El chaval ha crecido casi dos años y está muy cachas, aunque se resiste a cambiar de asesor de imagen y sigue con esa impagable pelambrera fucsia. Pero no nos engañemos: pese a dar la impresión de perder más aceite que la furgoneta de Locomía, Tombi continúa convirtiendo en morcillas a cuantos gorrinos le salen al paso mientras busca a su amiguita Tabby, a la que acaban de raptar. Como siempre, el argumento es lo de menos. Lo que está "de más" es la gran variedad de atractivos que adornan este lanzamiento.



- ¿Qué hace un primitivo como tú con el pelo teñido de rosa?
- Es que quiero romper con los clichés.
- Pues ahora pareces un *chiclé* de a duro.





VUELVE EL HOMBRE (PRIMITIVO)

Vayamos por partes, como decía Jack el Destripador. Éste es uno de esos juegos que te entran por la vista. Whoopecamp vuelve a crear, en un auténtico alarde de imaginación, un mundo onírico francamente sugestivo plagado de cerdos planeadores, astutos monos, gaviotas de lo más pegajoso, hambrientas plantas carnívoras, y muchos otros personajes rebosantes de





SOY MINEEEEEEEEEEEEEEROOO...

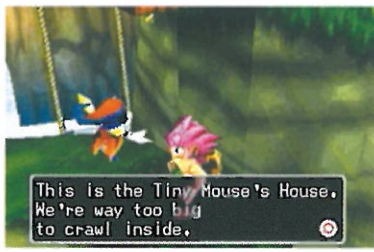
Aunque la mayoría de los escenarios del juego son al aire libre, también los hay de interior, como esta mina habitada por psicodélicas plantas carnívoras con evidentes problemas de halitosis. Truco del almendruco: probad a lanzarles un gorrino y obtendréis jugosas recompensas...





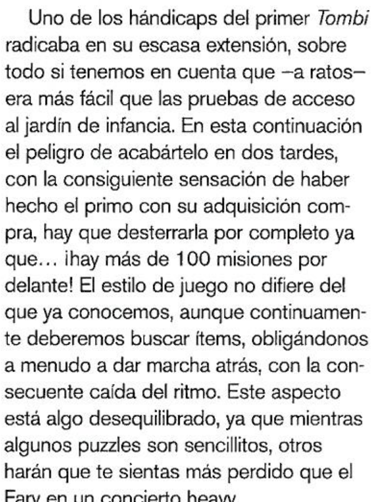


carisma. Surrealismo y policromía a raudales, como en un desfile de Ágatha Ruiz de la Prada. Pero, la pregunta del millón... ¿Se trata de un título en 2D o de un 3D? Pueeeesss... veamos, nuestro personaje goza de una "falsa" libertad de movimientos que le permite no sólo avanzar y retroceder, sino caminar hacia el fondo o hacia el primer plano en numerosas ocasiones, aprovechando una especie de raíles imaginarios que proporcionan una parcial y sólo relativa sensación de "libre albedrío exploratorio". Trepar o descolgarse por cadenas y cuerdas, pegar unos saltos tremendos y nadar también está al alcance de nuestro héroe. Unas suaves panorámicas cambian inteligentemente el encuadre, dándole dinamismo a la acción. Si nos ponemos en plan integrista, sería 3D sólo hasta cierto punto, aunque cabe hablar de look tridimensional ya que la mejoría gráfica es notoria, gracias a una sabia inyección de polígonos, una resolución muy alta y un diseño de personajes y de escenarios que proporcionan una eficaz sensación de profundidad. Aquél pedazo de *sprite* pixeladito y adolescente de la primera parte ha dado, felizmente, el estirón.









"Patxi, si quieres hacer de trilero tienes que utilizar unos cuencos más pequeños, pues."

Uno de los hándicaps del primer *Tombi* radicaba en su escasa extensión, sobre todo si tenemos en cuenta que –a ratos– era más fácil que las pruebas de acceso al jardín de infancia. En esta continuación el peligro de acabártelo en dos tardes, con la consiguiente sensación de haber hecho el primo con su adquisición compra, hay que desterrarla por completo ya que... ¡hay más de 100 misiones por delante! El estilo de juego no difiere del que ya conocemos, aunque continuamente deberemos buscar ítems, obligándonos a menudo a dar marcha atrás, con la consecuente caída del ritmo. Este aspecto está algo desequilibrado, ya que mientras algunos puzzles son sencillitos, otros harán que te sientas más perdido que el Fary en un concierto heavy.

TOMBI MCGIVER EN ACCIÓN

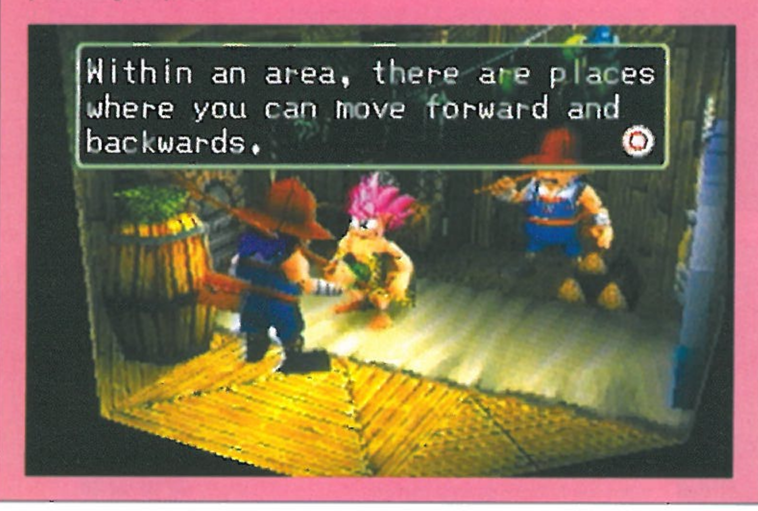
El diálogo con los indígenas nos sirve para saber qué debemos hacer ("repárame esto", "apágame ese fuego", etc.) al estilo *Toy Story 2*, y pone unas gotas roleras que se complementan con la estructura del menú de equipo, que nos permite seleccionar objetos y comprobar los puntos de experiencia obtenidos tras la resolución de enigmas. También contamos con una especie de vestidor portátil que nos proporciona el atuendo ideal para movernos por ambientes inhóspitos.

Otra sorpresa: la inclusión de algunos subjuegos como la vibrante fase de descenso en vagoneta al más puro estilo Indy, ya vista con anterioridad en la mítica serie de la neumática Lara Croft.

A pesar de contar con unas magníficas voces en inglés, en Sony han conseguido (¡por fin!) que el protagonista de *Tombi 2* se exprese en un –prehistórico– castellano. El asunto de las melodías resulta más discutible. No es que sean horripilantes, pero su exagerada reiteración pueden provocar, especialmente en momentos de atasco, unos accesos de rabia e impotencia propios del Jorge del *Gran Hermano*. *Crash Bandicoot*, *Tomb Raider* o *Final Fantasy* (de todos ellos toma este título algún ingrediente prestado) son imbatibles, pero este lanzamiento de Sony es una apuesta con entidad propia, un notable híbrido que conjuga clasicismo y renovación. Muy recomendable, más aún si tenemos en cuenta su reducido precio.

INSTRUIR DELEITANDO

Al inicio de cada fase algunos personajes nos enseñan cómo navegar por los menús o utilizar los diferentes ítems. Se agradece la intención, pero hay un elevado riesgo de coger una cefalea aguda porque esta gente tiene más labia que Jesús Hermida y Boris Izaguirre juntos.





EN FIN...

ARRIBA
- > SABIA TRANSICIÓN A LAS 3D
- > UN DERROCHE DE FANTASÍA
- > SUFICIENTEMENTE LARGO

ABAJO
- > JUGABILIDAD MEJORABLE
- > PUEDE RESULTAR MONÓTONO
- > MUSIQUILLAS RALLANTES



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

GLOBAL

FÚTBOL-SAMBA

RONALDO V-FOOTBALL

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CANAL +
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS

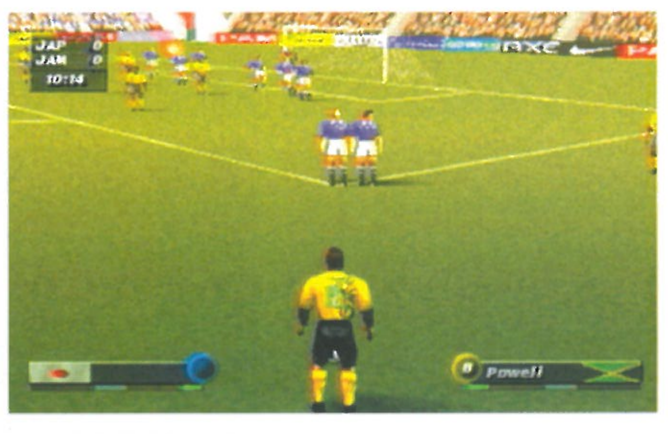
Últimamente los admiradores de Ronaldo se tenían que conformar con verle en vídeo o en las colecciones de adhesivos, precisamente porque el sufrido crack carioca tiene su rodilla como un auténtico cromo. El gran "Ro" vuelve a hacer el avión en la Play (le hemos visto ya dentro de otros títulos, como es lógico) como estrella de un videojuego que lleva su nombre. La marca del armadillo ya le hizo debutar en GameBoy, y ahora le hace dar el salto a los 32 bits, al frente de la selección *canarinha*.

Cada una de las selecciones de este *Ronaldo V-Football* parece contar con 11 Ronaldos. La vertiginosa velocidad, la facilidad para la combinación, el tono general de recreativa (podremos utilizar continuaciones si perdemos, hay profusión de espuelas y chilenas…) son sus rasgos principales, lo que paradójicamente le aleja del tópico fútbol brasileño de pasecito corto y ritmo aplatanado. Esto le hace en principio recomendable para todos los públicos, pero los aficionados a los simuladores exigentes despreciarán este carácter plano, falto de ese toque de clase que caracteriza a los grandes del género. Hay otro problema evidente: la mecánica de los remates es un tanto confusa, obliga a mantener el botón pulsado durante tanto tiempo que facilita la correspondiente "segada" del rudo central de turno.

El juego cuenta con numerosas modalidades en las que encuadrar a las 64 (!) selecciones, con nombres reales. Si habitualmente ya resulta complicado derrotar a los brasileños, ahora es una empresa titánica si no recurrimos a tácticas arteras como "untar" a los árbitros (es un decir), y obviamente un Brasil-China puede acabar con un tanteo más abultado que el tórax de Pamela Anderson.





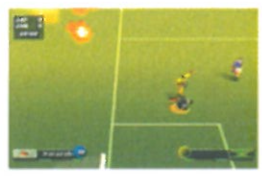




- Hay gente de por aquí que no me cae nada bien-
- ¡Que no! ¡Que lanzar una indirecta no es eso!

Abajo: "Piiiiiiii. Final de la primera parte"
- ¡Por fin!¡Como pille al cocinero del *stage* que ha hecho las empandillas!
-A quien me quite el rollo de Scottex y la taza del water lo mato.















EL FUTEBOL ES ASÍ…

La definición tanto de los jugadores como de los estadios no está demasiado conseguida (tienen unas texturas bastante mejorables), pero las animaciones y su elevado número de detalles están muy trabajados. El once brasileño sale al césped cogidito de la mano, Ronaldinho "vuela" después de marcar, hay hasta *vangaalas* (vaaaaaleee, reconocemos que ha sido un chiste *negatiffo*...). Y qué decir de la samba que suena de fondo, o del animoso locutor nativo, que sería capaz de narrar con emoción una maratón de berberechos. El sonido de los chuts, en cambio, es más blandito que un abrazo de los Teletubbies y carece de contundencia.

Cuesta encontrar el equilibrio entre la sana inmediatez arcade y la gratificante dificultad del buen simulador. *Ronaldo V-Football* apuesta claramente por lo primero y, sin ser un juego redondo, resulta más que digno e imprescindible para los futboleros mitómanos.

EN FIN…

ARRIBA
> VUELVE EL "CHICO MARAVILHA"
> DINÁMICO Y BIEN ANIMADO
> O REPORTEIRO BRASILEIRO

ABAJO
> MEJORABLE JUGABILIDAD
> EL SONIDO DEL BALÓN
> NO DESTACA ESPECIALMENTE

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5
GLOBAL	●●●●



DESTRUCTION DERBY RAW

DESTRUCCIÓN A *RAWDALES*

GÉNERO: CONDUCCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: STUDIO 33
EDITOR: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 6.990 PESETAS

Aunque esta oficiosa tercera parte de la saga *Destruction Derby* no está programada como en las ocasiones anteriores por Reflections (los padres de *Driver*), la verda es que este *Raw* no desmerece a sus antecesores. El juego ofrece lo que se le pide -velocidad, porrazos a raudales y una banda sonora repleta de guitarras eléctricas, ofreciendo además ligeras innovaciones como el botón *turbo* que acentúan su espíritu de conducción salvaje.

El objetivo básico del modo principal de juego no ha variado demasiado. Hay que conseguir puntos mediante dos sistemas: A) Provocando accidentes que perjudique a nuestros competidores. B) Acabando la carrera en la mejor posición posible. Existe también el modo *Smash 4$* en el que podemos acumular dinero para ir adquiriendo y mejorando nuevos vehículos y cuatro mini-juegos de batalla que garantizan diversión prácticamente infinita.

Técnicamente *Destruction Derby Raw* destaca por la solidez de los escenarios, la suavidad del motor 3D y los exagerados a la par que convincentes efectos físicos de los vehículos. Eso sí, los coches son más cuadradotes que cráneo de Van Gaal y la secuencias de vídeo parecen datar del cretácico inferior, pero no es más que un defectillo para un juego que destaca por su jugabilidad brutal.



Izquierda: "Mira que me dijeron que el anterior dueño de este coche estaba siempre que se subía por las paredes, y yo ni caso...".











¡ESTO ES LA GUERRA!

Además de los dos modos principales de juego existen unas cuantas pruebas de batalla que garantizan adrenalina a corto plazo para más de un jugador (se supone que hasta cuatro, pero en la *beta* de *review* que nos han facilitado la opción multijugador sólo funciona para dos amigos). Conocerlos es amarlos, así que sigue leyendo:

SKYSCRAPPER
Aquí se reunen a todos los coches en una azotea (¿cómo los habrán llevado hasta allí? ¿en ascensor?) con el objetivo de pegarse entre ellos hasta expulsarlos del edificio. Esta versión automobilística de *Gran Hermano* es, para nuestro gusto, el modo de batalla más divertido y adictivo del juego.



DESTRUCTION DERBY
Este modo ya estaba presente en las dos entregas anteriores de la saga. El objetivo es tan simple como primitivo: se encierran a todos los vehículos en una arena con forma de plaza de toros y los coches chocan entre sí hasta que el motor diga basta.

PASS DA BOMB
Un coche lleva una bomba con cuenta atrás incorporada y debe chocar con otro vehículo para pasarla. En pocas palabras esta es una delirante variación de "la peste" (nos referimos al popular juego infantil y no a las consecuencias olfativas del típico cierre "48 horas de curro seguidas sin ducha" de esta revista en verano).



ASSAULT MODE
La misión del juego es despejar el camino con tu coche a una especie de jeep que hace de pareja contigo para que tu compañero llegue la primera a la meta. ¿Habéis visto lo que hacía Kevin Kostner en la película *El Guardaespaldas*? Pues hay que hacer lo mismo pero sin tener que aguantar los alaridos de Whitney Houston.



EN FIN...

ARRIBA
> LOS MINI-JUEGOS DEL MODO BATALLA
> ACCIÓN FRENÉTICA
> DIGNO SUCESOR DE LA SAGA

ABAJO
> ¿APORTA SUFICIENTES NOVEDADES?
> COCHES DISEÑADOS POR SU PEOR ENEMIGO
> LA INTRO PETARDEA



PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4
GLOBAL	

UN BISHO RARO

BISHI BASHI SPECIAL

GÉNERO: MAX-MIX
IDIOMA: INGLES
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PRECIO: POR CONFIRMAR

Hay elementos japoneses que creemos nunca llegarán a nuestro país: los combates de sumo profesionales (no tienen sentido contando ya con nuestras tradicionales peleas entre marujas obesas en las rebajas), el aburrido teatro kabuki (programas como *Negro sobre Blanco*, actuando como somníferos, son insuperables)... y *Bishi Bashi Special.* O al menos eso creíamos, hasta que vimos entrar la versión definitiva de este juego por la puerta de la Redacción. A medio camino entre la mecánica de *Point Blank* y el surrealismo de *Dr. Slump*, este título es uno de los más extraños y divertidos que han tenido a bien acoger las consolas de este país.





-¿Puedo jugar con vosotras a la rueda?
-No, que siempre nos metes en cada berenjenal que *pa'* que.



Izquierda: No vamos a decir nada de esa captura porque el "pie de foto" ya está puesto.



JUEGOS REUNIDOS KONAMI

Para su lanzamiento europeo, Konami ha tenido a bien incluir en un mismo CD las dos partes que en Japón se vendieron por separado de este título, de las cuales la primera era una recopilación de tres recreativas, y la segunda de dos máquinas *arcade* de esta compañía (A ver, ¿se nos ha perdido alguien? ¿No? Pues sigamos). De esta manera, podremos elegir entre jugar con *Super Bishi Bashi* (46 pruebas) o con *Hyper Bishi Bashi* (48 pruebas). Y qué pruebas. En *SBB* podremos jugar a una versión del "escondite inglés" (uno de los *top ten* en cuestión de juegos callejeros de infancia ¡Sniff!), agitar latas de refresco para enviarlas al espacio con propulsión 'a chorro', seguir el ritmo de un mono con los platillos, pasar una patata caliente en forma de bomba antes de que nos explote en las narices... Pero no se vayan todavía, aún hay más. En *HBB*, además de algún que otro guiño a otras recreativas de la casa, tendremos que realizar pruebas que van desde construir '*mazingers*' hasta pescar en una isla desierta, darnos un atracón de sushi, comer veintitantos platos de comida o boxear con muñecos, entre otros muchos más.





Aun siendo el apartado más flojo, los gráficos (sprites, digitalizaciones cutres y algún que otro polígono en un par de pruebas) cumplen perfectamente su cometido, y están plagados de detalles delirantes. No pasa esto con las extravagantes músicas y los efectos sonoros (desde coros del público hasta espeluznantes berridos), que están realmente conseguidos. Salvo la repetición de algunas pruebas con la misma mecánica y el mejorable apartado gráfico, *Bishi Bashi Special* es un título más que recomendable (las cotas de diversión en las partidas con más de un jugador llegan a ser estratosféricas) para echarse unas risas desinhibidas y perder muchísimas horas de juego dándole a la ingente cantidad de pruebas.

ESTÁ TODO INVENTADO



Muchas de las pruebas de *Bishi Bashi Special* son homenajes (algunos prefieren llamarlo *copias*) a algunas recreativas ya clásicas. Aparte de las pruebas basadas en famosos *bemani* (*Dance Dance Revolution* o *Guitar Freaks*), los jubilados del videojuego reconocerán enseguida las adaptaciones de *Prohibition* (¡Oooh!), de *Asteroids* camuflado en un mata-cucarachas (¡Ooooooh!) o del mítico *Crazy Climber* (¡UOOOOH!). Aunque sin duda, nuestra favorita es la prueba de jabalina de *Hyper Sports*, convertida para la ocasión en un lanzamiento de tarta por parte de una exaltada novia.



EN FIN...

▲ ARRIBA
> DIVERTIDO Y DELIRANTE
> MULTITUD DE PRUEBAS
> ¡2 JUEGOS + 5 RECREATIVAS!

▼ ABAJO
> GRÁFICAMENTE MEJORABLE
> PRUEBAS REPETIDAS
> EL QUE MUCHO ABARCA...

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5
GLOBAL	●●●●

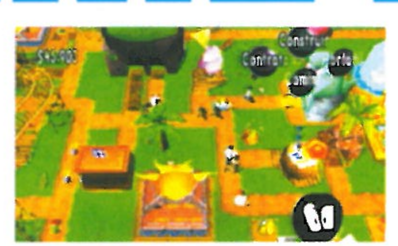


PARK AVENTURA

THEME PARK WORLD

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: ESTRATEGIA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: BULLFROG
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.990 PESETAS

Ya tenemos entre nosotros otra bonita conversión de un juego de estrategia y simulación de PC. Después de que este artículo haya perdido el 80 por ciento de lectores gracias a esta primera frase, a los que quedáis delante de Planet y no estáis durmiendo os gustará saber que estamos ante uno de los mejores juegos de este tipo que hay –y habrá, teniendo en cuenta que a nuestra Play le quedan poco más de dos telediarios– para la gris de Sony. Los genios de Bullfrog han conseguido un título atractivo, divertido y sobre todo, fácil de manejar para un usuario de consola. Bienvenidos a *Theme Park World.*











TODO POR LA PASTA

El elemento que más nos ha impresionado de este nuevo *Theme Park* es el sencillo y potente interfaz de usuario. Olvidados de cursores más lentos que una subvención del Estado, ristras de menús y submenús llenos de partes contratantes de la primera parte y demás. Ahora podremos acceder a un completo menú con los cuatro botones del mando, que irá cambiando en función del objeto que tengamos 'seleccionado' (o sea, en el centro de la pantalla). De esta manera, si seleccionamos una montaña rusa podremos editar su recorrido (vigilando que no haya nadie montado si no queremos jugar a *Theme Park Gore*), subir los precios y bajar el porcentaje de acierto en las barracas de premios, o poner hielo hasta los topes en los refrescos.

Precisamente esta serie de trucos sucios son los que deberemos emplear para poder lograr uno de los principales objetivos del juego: conseguir sacar dinero a capazos de nuestros visitantes sin que se note demasiado. Asimismo, la gestión de nuestro parque de atracciones pasará por investigar nuevos elementos, contratar y despedir empleados, o vigilar sus exigencias (¡y sus huelgas!), todo ello ayudados por un especie de hombre bola que, a modo de asesor y con un magnífico doblaje en castellano, nos irá ayudando en nuestra laboriosa gestión. Pero además de ejercer de señor de los que mandan, para cumplir ciertos objetivos tendremos que participar 'en vivo' en nuestras atracciones gracias a la –gráficamente muy mejorable– vista en primera persona, que conseguiremos mediante los billetes de oro que ganaremos en premio a nuestra filantrópica labor. Con distintos parques temáticos, multitud de atracciones por desarrollar, miles de primos por timar, unos gráficos en 3D combinados con detallados *sprites* y mucho sentido del humor conforman *Theme Park World*, un título de referencia obligada para todos los amantes de la estrategia y la simulación, y para demostrar al resto que SÍ se pueden hacer buenos juegos de este tipo en consola.

PLAY AVENTURA

Si conseguimos una cámara de vídeo, podremos acceder a un modo en primera persona, durante el cual nos convertiremos en un visitante más de nuestro parque. Además de 'disfrutar' con unos píxeles del tamaño de sandías, podremos montarnos en nuestras atracciones o participar en los divertidos mini-juegos de las casetas, que además nos reportarán unos jugosos billetes dorados extra.



Como podéis apreciar *Theme Park World* ya "está en la calle".









En este juego no tendrás problemas de "a*park*amiento".

EN FIN...

ARRIBA
> EL MAGNÍFICO INTERFAZ
> OPCIONES MUY COMPLETAS
> EL MODO EN PRIMERA PERSONA

ABAJO
> ...Y SUS PÍXELES COMO PUÑOS
> A VECES CUESTA CENTRAR LOS OBJETOS
> IMPACIENTES ABSTENERSE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4
GLOBAL	●●●●

ALL STAR TENNIS 2000 DOBLE FALTA

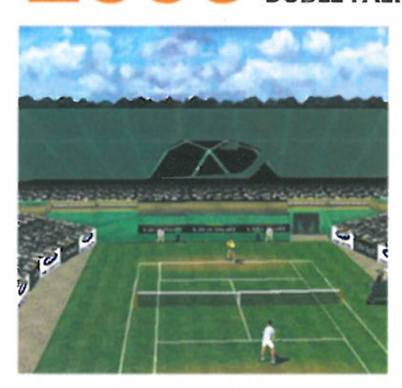




GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: AQUA PACIFIC
EDITOR: AQUA PACIFIC
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PRECIO: 6.995 PESETAS

El *All Star Tennis* alegró la vida de los tenistas virtuales de la Play, que hasta entonces se conformaban con el antediluviano *Sampras Extreme Tennis* o el impresentable *Davis Cup*. Ubi Soft combinó una apariencia realista con un dinámico desarrollo, aunque se encontraba lejos todavía del top-ten deportivo.

AST 2000 vuelve a poner a nuestra disposición un grupo de tenistas auténticos, con Conchita Martínez y el brasileiro Kuerten a la cabeza, así como unos cuantos inventados (como el yanqui Caliméro o la sevillana Copp Miller ¡Toma ya!). El diseño de los jugadores y de las pistas son espléndidos (mención especial merece la desgastada hierba de Wimbledon) pero sin duda la matrícula de honor vuelve a ser para las animaciones, de enorme calidad.



Por desgracia, reaparecen los mismos errores: la bola es enana y va siempre rapidísima, incluso en superficies lentas, los jugadores son unos vacilones que se tiran en plancha a la mínima ocasión, demasiadas bolas rozan la cinta (que sigue pareciendo entrecortada desde ciertos ángulos), los restos son, por decirlo de alguna manera, poco ortodoxos. Una auténtica lástima, ya que a pesar de los buenos detalles con los que cuenta, se ve superado por juegos como el aparentemente infantil *Anna Kournikova Smash Court Tennis* de Namco, más jugable y profundo.





EN FIN...

ARRIBA
- MOVIMIENTOS INMEJORABLES
- BUEN NIVEL GRÁFICO
- ¡DALE, CONCHITA!

ABAJO
- IRREALMENTE RÁPIDO, ESPECTACULARIDAD MAL ENTENDIDA...
- DEMASIADO PREVISIBLE
- NO SUPERA A SU ANTECESOR

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5
GLOBAL	

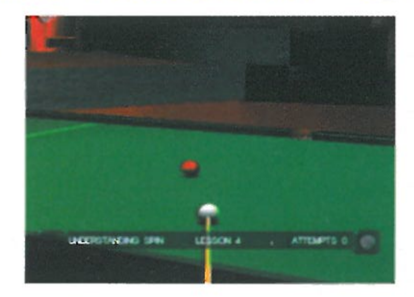
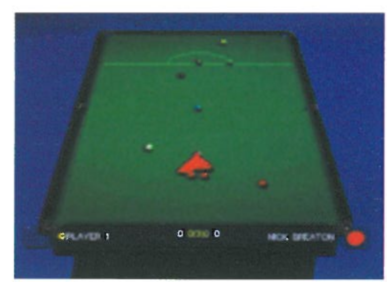
¿ES BILLAR? NO, *ES NOOKER*...

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: BLADE INTERACTIVE
EDITOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
PRECIO: POR CONFIRMAR

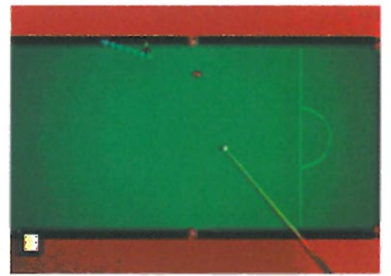
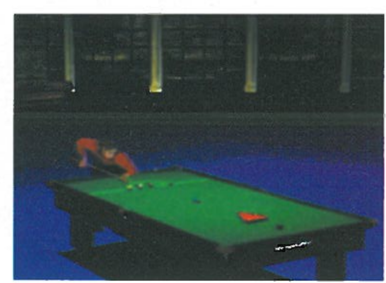
Codemasters le ha echado un par de apéndices nasales al asunto y ha decidido aventurarse con una especialidad ultratécnica dentro de un deporte ya de por sí minoritario en nuestros lares. El *snooker* consiste en colar un montón de bolas rojas y sólo cuatro de otro color en orden variable-aleatorio (los puristas disculparán esta explicación tan chusca). Aunque a priori este título tenga menos futuro que el diseñador del piso del *Gran Hermano*, es justo reconocer sus virtudes.

WCS ofrece una auténtica retransmisión televisiva: numerosos cambios de plano y repeticiones, elegantes jugadores... Hasta el árbitro aparece para colocar las bolas cuando es necesario. La brillante ambientación acaba convirtiéndose en su peor enemigo, ya que la solemne atmósfera de la gran competición conlleva interminables esperas

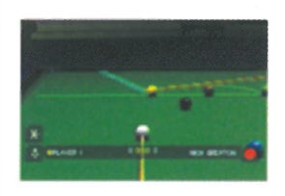



antes de cada golpe. Los rivales de nivel profesional encadenan tantos aciertos que sólo verás a tu sufrido jugador cuando –con cierto recochineo– el realizador te lo muestre sentado en su rincón, dándole a la bebida.

Aunque Blade Interactive ha contado con el asesoramiento de varios físicos

de ésos que son listos y con gafas de pasta para reproducir convincentemente el comportamiento de las bolas, ello no ha impedido que el ángulo subjetivo sea demasiado bajo o que las líneas de las trayectorias resulten confusas. Pese a todo, es un simulador digno y con un entorno muy trabajado.



EN FIN...

ARRIBA
- BUENOS GRÁFICOS
- ACEPTABLE JUGABILIDAD
- ES COMO VERLO POR LA TELE...

ABAJO
- ...¿QUIÉN QUIERE VER BILLAR POR LA TELE?
- MOLA MÁS EL AMERICANO
- NI TE ATREVAS CONTRA LOS PROFESIONALES

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2,5
GLOBAL	

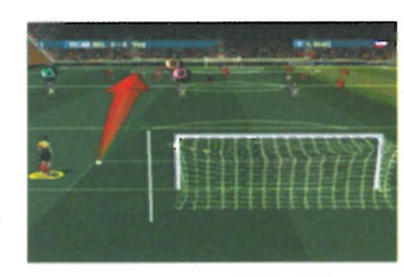
EURO 2000 ¡AÚPA, E-PA-ÑA, AÚPA!

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: EA SPORTS
PRECIO: 7.490 PESETAS

Cuidadín, que no estamos ante una de esas extensiones que EA Sports lanza entre un *FIFA* y el siguiente para calmar el síndrome de abstinencia de los hinchas de la serie. *UEFA EURO 2000* es un juego de fútbol con mayúsculas, capaz de golear a placer a *FIFA 2000*.

Los "*Camacho boys*" están encuadrados en su grupo correspondiente, aunque se puede optar por una disposición aleatoria o jugar amistosos. El tándem radiofónico González-Lama repite en la narración, aunque realmente lo más destacable de este título son los gráficos: preciosos estadios con un césped y unos efectos de luz mucho más conseguidos que en *FIFA 2000*, y sobre todo unos jugadores poligonales con espléndido tratamiento en rostros y expresiones (las patillas de Guardiola, las greñas de Iván Campo...). Los futbolistas han crecido en tamaño pero no recuperan aquel aspecto de zombi mareado, se mueven con más gracia, conectan mejores voleas y chilenas, hacen filigranas y festejan los goles de modo convincente. El desarrollo es entretenido y satisfactoriamente realista, ya que no cae en el rutinario esquematismo de antaño. Difícilmente encontraremos dos jugadas iguales: por ejemplo, un despeje del portero puede rebotar en un palo y provocar una nueva e imprevisible acción de peligro. Bien por EA; esperamos que esto sea el magnífico precedente para volver a ver un *FIFA* realmente potente en PlayStation.









EN FIN...

▲
> PRECIOSO Y CONTROLABLE
> LA EUROCOPA EN CASA
> A RECUPERA CRÉDITO FUTBOLERO

▼ ABAJO
> MODOS DE JUEGO LIMITADOS
> MUCHOS PREFIEREN JUGAR CON CLUBES
> ¿A BUENAS HORAS, MANGAS VERDES?

PUNTUACIÓN

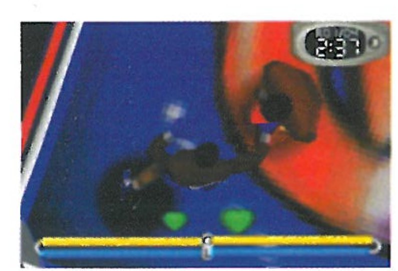
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5
	GLOBAL
	●●●●

PARA TIRAR LA TOALLA

VICTORY BOXING CHALLENGER

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: VICTOR
EDITOR: JVC
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Después de los excelentes *Ready 2 Rumble* y *Knockout King's 2000* es todo un reto encontrar algún juego en PSX que consiga aportar algo excitante al mundo de Poli Díaz, Pedrito Carrasco y Jose María Ruiz Mateos. Y desde luego este *Victory Boxing Challenger*, tercera parte de la saga boxística de JVC, no va a hacer temblar el reinado de los dos colosos porque más que una apuesta de futuro es todo un retorno al pasado. Desde el apartado gráfico, con unos boxeadores que sufren un déficit alarmante de polígonos y muestran unas texturas más que birriosas, hasta el sosísimo repertorio de opciones (el triste modo entrenamiento consiste simplemente en ir derrotando una y otra vez al típico *sparring* "cara de acelga"), todo en este juego muestra un aspecto más obsoleto que el peinado a la permanente de la Duquesa de Alba. Tampoco se puede decir que la lamentable pandilla de boxeadores aporte el más mínimo carisma, o que el ulular constante del público y los gritos desaforados de un manager plasta creen una ambientación sonora más o menos convincente. Y del ritmo de los combates, mejor no hablar: la deficiente detección de colisiones y la poca espectacularidad de los golpes logran transmitir la misma tensión que las memorias de Don Pimpón. Sólo el correcto control y la posibilidad de encadenar diferentes combos con sencillez salvan algo la jugabilidad de un título que parece tener unos cuantos años a sus espaldas.

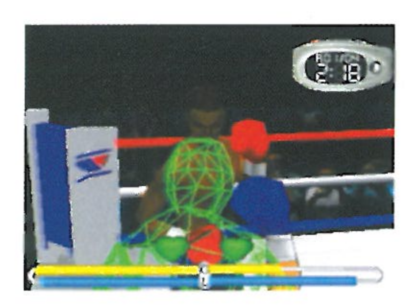




EN FIN...

▲ ARRIBA
> CONTROL CORRECTO
> COMBOS SENCILLOS DE EJECUTAR
> PUEDE SERVIR PARA DESFOGARSE

▼ ABAJO
> TÉCNICAMENTE ANTICUADO
> NI TENSIÓN, NI DIVERSIÓN
> OPCIONES ¿DÓNDE ESTAIS?







PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2
VIDILLA	1,5
	GLOBAL
	●●

CANAL+ PREMIER MANAGER MANAGEMENT CODIFICADO

GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: INFOGRAMES
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS

El empeño de los programadores por "parir" un manager tras otro sólo tiene una explicación: estos juegos tienen su público (aunque *Cita con Apeles* o la serie de Naranjito también tenían el suyo...). Aún partiendo de la base de que las consolas y los simuladores de gestión balompédica son a priori un matrimonio peor avenido que Núñez y el diccionario de la Real Academia, este lanzamiento supera a sus rivales en unos cuantos aspectos.

Podemos escoger entre equipos de varias ligas europeas, o aceptar el reto de subir un Segunda español a la máxima categoría. Además, acciones áridas como las burocráticas firmas de contratos se presentan a través de elegantes escenas cinemáticas que alivian un poco el tostón que supone el estático sistema de menús. El colofón lo ponen la rapidez de carga y los competentes gráficos de los partidos. Lo peor, la irregular traducción ("Tu jugador tiene una lesión de pierna"), aderezada por la labor de un departamento de documentación un tanto cachondo (suponemos que es problema de derechos, pero tiene su guasa que el campo del Madrid sea el estadio de la Almudena, o el del Oviedo Santa María del Naranco...). Futboleros: echadle un vistazo... cuando acabe la Eurocopa.





- ¡Rayos, qué significan estas pomadas! ¿Dónde está la pasta?
- Ya te dije que era el maletín de tu prima... la enfermera.









EN FIN...

▲
- GRAN BASE DE DATOS
- ACEPTABLE SIMULACIÓN
- VISTOSO Y RÁPIDO

▼ ABAJO
- NO ESPECIALMENTE PROFUNDO
- EMPIEZA A HABER SATURACIÓN DE MANAGERS
- ESAS TRADUCCIONES...

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

GLOBAL ●●●

BARÇA MANAGER 2000 *BYE, BYE, VAN GAAL...*







GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO/CATALÁN
DESARROLLADOR: ANCO
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PRECIO: 6.995 PESETAS

Que esté tranquila la hinchada culé: no es una broma de mal gusto. Anco, los padres de la legendaria serie *Kick Off*, quiere haceros revivir la terrorífica temporada 1999-2000 (la puntilla la puso el Realísimo, en París...). *Barça Manager 2000*, más que un ejercicio de masoquismo azulgrana, es la ocasión ideal para que los barcelonistas remodelen la plantilla de cara a la próxima campaña, marcada por la disolución del inefable dúo Núñez-Van Gaal.

El primer juego de la Play dedicado al Barça –que ya cuenta con algunos en PC– es también el primero traducido al catalán, una iniciativa de lo más loable. Podemos elegir, eso sí, al F.C. Barcelona o a cualquier otro equipo profesional español de primera y segunda división, además de otros pertenecientes a las principales ligas europeas. El desarrollo es sereno y relajado, en parte por los inacabables tiempos de carga, idóneos para una siestecita. La base de datos es amplia, aunque muchas acciones ejecutadas por la consola resultan difíciles de creer, como ver al Athletic de Bilbao incorporando daneses o constatar que Zenden se cotiza por 8.000 millones (lo que puede provocar una subida de tensión a más de un culé). La negociación de contratos y traspasos está correctamente reflejada, pero los partidos transmiten ese inconfundible sopor que se está haciendo bastante habitual en este subgénero. Aún así, os aseguramos que desde luego, no es ni mucho menos el peor *manager* del mercado...







Izquierda: Este juego no estaría mal si no fuera porque los programadores sólo han conseguido entradas del quinto anfiteatro para ver los encuentros.



EN FIN...

▲
- GESTIÓN Y BASE DE DATOS ACEPTABLES
- CUIDADO Y PLAGADO DE DETALLES
- AHORA TOCA EUSKERA Y GALLEGO...

▼ ABAJO
- ES LA TEMPORADA PASADA
- ¡ESOS TIEMPOS DE CARGA!
- AHUYENTARÁ A LOS NO "CULÉS" (Y A ALGUNO DE ELLOS)

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

GLOBAL ●●●

STREET SKATER 2 VACILADAS CALLEJERAS

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: EA
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: POR CONFIRMAR

El que da primero da dos veces. *Tony Hawk's Skateboarding*, el juego que inició la fiebre por los monopatines en la Play, había mantenido a raya a sus competidores gracias sobre todo a su intuitivo manejo. *Street Skater 2* vuelve a poner al alcance de todos las acrobacias a bordo del skate, sin peligro de sufrir ningún tipo de traumatismo craneoencefálico. El concepto es similar: acumular puntos sin perder de vista el crono para pasar al siguiente nivel. También podemos optar por correr sin reloj o competir contra los amiguetes, aunque la modalidad más atractiva es la que nos permite diseñar un circuito (algo así como un *skate theme park*). La gama de movimientos es sensacional, y a la vez que exprimimos las posibilidades del mando hasta el límite, notaremos cómo mejoramos de forma progresiva.

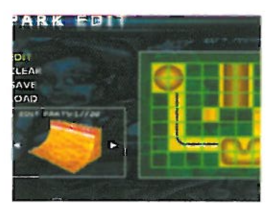
La cantidad de patinadores es algo escasa, pero aún así tanto éstos como la mayoría de elementos de los escenarios están brillantemente realizados, incluyendo además buenos efectos de luz, elementos interactivos como barandillas y barriles y una amplia variedad de cámaras. Aún así, algunos entornos son un tanto monolíticos y tienen menos detalle que el salpicadero de un Panda, y tampoco es de extrañar que mientras 'monopatineemos' atravesemos algunas columnas. Esta clase de problemas alejan a *Street Skater 2* de alcanzar una puntuación más alta.











EN FIN...

ARRIBA
- > AGILÍSIMO CONTROL
- > EL EDITOR DE PISTAS
- > DIVERSIÓN PARA RATO

ABAJO
- > ALGÚN ESCENARIO FLOJEA
- > SONIDO SIMPLEMENTE FUNCIONAL
- > PARECIDO AL PRIMERO

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

GLOBAL

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT TANQUES DE SALDO

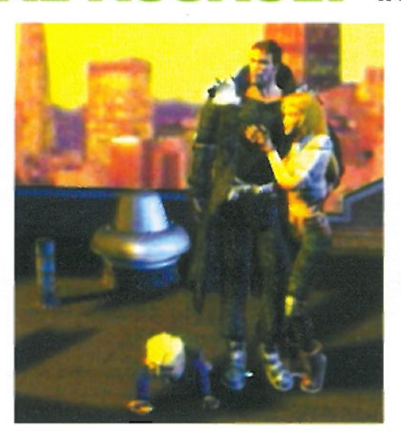
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: 3DO
EDITOR: 3DO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Los señores de 3DO, no contentos con inundar el mercado de infumables juegos sobre los soldaditos plastificados Army Men (sólo el notable *Air Attack* se salva de la quema) se pasan ahora a las batallas de tanques y nos ofrecen en PlayStation este lamentable título, conversión de andar por casa de un juego de N64. La gratuita "historia" de *BattleTanx* nos presenta como un Mad Max de pacotilla que en un futuro apocalíptico debe proteger a su mujer y su hijo de las amenazas de Cassandra, una psicopáta con muy mala leche. Pero una vez con las manos en la masa veremos que el tedioso desarrollo de la acción se basa simplemente en limpiar a base de cañonazos una pantalla tras otra de una serie de engendros mecánicos que se hacen pasar por tanques, aunque su chusco diseño gráfico parece emparentarlos más con cafeteras con ruedas. Este título presenta el típico *savoir faire* técnico de 3DO: el control de nuestro tanque es horrible (su impresionante parsimonia al girar es desasosegante), los paupérrimos entornos tridimensionales parecen hechos de cartón y el triste motor gráfico recuerda sospechosamente al de *Army Men 3D*. Todo esto se traduce en un desarrollo de la acción caótico, frustrante (seremos acribillados sin enterarnos siquiera de quién nos manda a la tumba) y sin ninguna fluidez. Únicamente los 6 modos de juego multijugador (todos bastante parecidos, ciertamente) y el hecho de poder destrozar gran parte de los escenarios son elementos salvables en un título fácilmente olvidable.









Abajo: La mala del juego justifica el subtítulo de *Battletanx*: "asalto global".



EN FIN...

ARRIBA
- > TIENE MODOS MULTIJUGADOR
- > LAS SECUENCIAS DE VÍDEO NO ESTÁN MAL
- > PUEDES DESTROZARLO CASI TODO

ABAJO
- > TÉCNICAMENTE NEFASTO
- > ACCIÓN REPETITIVA
- > MUY POCO JUGABLE

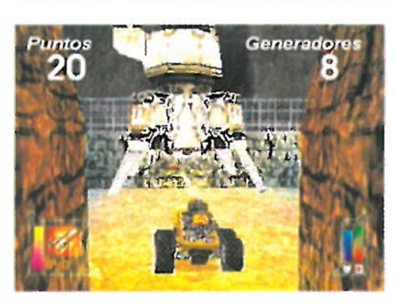
PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	1,5

GLOBAL

GRUDGE WARRIORS CARRETILLAS DE COMBATE

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: TEMPEST
EDITOR: TAKE 2
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 2.990 PESETAS





Conducir, disparar, morir. Conducir, disparar, morir. No estamos hablando de la visión que Charlton Heston tiene de la vida, sino de la variada mecánica de juego de *Grudge Warriors*. Tras elegir entre los ¡dos! modos de juego que incorpora (Nuevo Juego o 2 Jugadores), este título nos ofrece la posibilidad de elegir entre once modelos distintos de vehículos, a medio camino entre tanque futurista y coche de los *clicks* de Playmobil. No hay estadísticas de velocidad o disparo que diferencien un vehículo de otro, con lo cual la elección de uno de ellos está en función de nuestros gustos por los colorines de la carrocería o lo largo que tengan el cañón. Una vez en el campo de batalla, nos encontraremos ante un juego sin argumento, sin enemigos y sin vergüenza, ya que la mecánica consiste en: A) Infiltrarnos en una base enemiga y destruir generadores, resolviendo puzzles ilógicos y frustrantes para abrir puertas y conseguir avanzar; B) Ser acosados por un único tanque enemigo prácticamente inmortal (comprobado: le endosamos más de ¡400 proyectiles! y algún que otro misil y no conseguimos ni arañarle la carrocería); y C) (Opcional) Apagar la consola, guardar el juego, y sentirnos satisfechos de haber pagado muy poco por un título que ofrece muy poco.





Desde luego con este juego los programadores se han quedado a *grudg-to*.



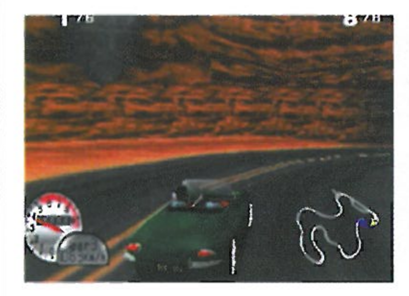
EN FIN...

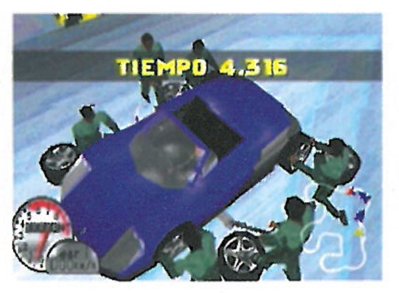
▲ ARRIBA
> ¿OS HABÉIS FIJADO EN SU PRECIO?
> GRÁFICAMENTE CORRECTO
> CON DOS JUGADORES PUEDE ENGANCHAR

▼ ABAJO
> MECÁNICA FRUSTRANTE Y ABSURDA
> ¿MÚSICA? CRISPANTE
> ¿MODOS DE JUEGO?

PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	1,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2
GLOBAL	●●

ROADSTERS ¡MALDITOS ROADORES!





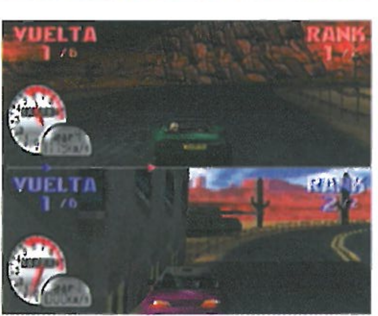




GÉNERO: CONDUCCIÓN
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: SMART DOG
EDITOR: TITUS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Roadsters alcanzó un cierto renombre por ofrecer un poco de velocidad sobre las cuatro ruedas a la cada vez más olvidada Nintendo 64. Teniendo en cuenta que los simuladores de conducción de Nintendo 64 tienen una calidad más cuestionable que la última temporada del F.C. Barcelona, tampoco esperábamos que su traslación a la consola de Sony provocara una gran convulsión en el mercado de 32 bits. Sin embargo, justo es decir que a pesar de todo el resultado final nos ha sorprendido... desagradablemente.

Y es que el *Roadsters* de PlayStation es bastante inferior que el de su hermano de 64 bits, cosa que nos entristece bastante después de haber visto como colosos de la talla de *Gran Turismo* o *Colin McRae 2* cobraban vida en nuestra querida gris. Es increíble que a estas alturas nos encontremos ante coches tan poco detallados, efectos de lluvia que provocan acusadas ralentizaciones en las carreras, un modo dos jugadores que parece una moviola a causa de su exigua velocidad y una desquiciante mezcla de motor chirriante y *guitar-hero* de rebajas que pretende pasar por apartado sonoro. Eso sí, no hay ni un ápice de efecto de niebla, más que nada porque los programadores ni se han molestado en disimular el escandaloso pop-up que hace estragos en el paisaje (las montañas aparecen y desaparecen con una alegría inusitada). Añadid un control poco convincente y un sistema de detección de colisiones dispuestos a hacernos la vida imposible y convendréis con nosotros que no estamos ante un título muy recomendable.



EN FIN...

▲ ARRIBA
> TODO RAYA AL MISMO NIVEL
> NO TE GASTARÁS NADA EN GASOLINA
> NO HAY NIEBLA...

▼ ABAJO
> ...PERO SÍ POP-UP A RAUDALES
> MODO DOS JUGADORES EN MOVIOLA
> COCHES FEOS, CONDUCCIÓN EN CONSONANCIA



PUNTUACIÓN	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2
GLOBAL	●●◐



ALUNDRA 2 LA SEGUNDA PARTE... ¿DE QUÉ?

GÉNERO: ACTION-RPG
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: MATRIX
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Cada vez es más habitual el hecho de que, en los RPGs y los action-RPGs para consola, las segundas, terceras y demás partes no tengan demasiado que ver entre sí (*Final Fantasy*, *Lunar*, *Dragon Quest*...), manteniendo en común poco más que un elevado nivel de calidad similar a sus antecesores. Pues bien, *Alundra 2* no sólo no tiene nada que ver con su magnífico antecesor en cuanto a argumento, personajes o incluso estética: ¡es que no conserva ni el más mínimo atisbo de calidad o talento que hicieron grande a *Alundra!* Para empezar, se han cambiado los sprites y los fondos planos por personajes y entornos en 3D, con un diseño tosco, polígonos que sufren de un bochornoso clipping con demasiada frecuencia y alguna que otra textura pixelada. Asimismo, la tridimensionalidad en los escenarios provoca bastantes problemas con las cámaras cuyo ángulo deberemos corregir continuamente, causando auténticas situaciones de caos a la hora de resolver determinados puzzles. Por suerte, se agradece la inclusión de dos modos de dificultad: el nivel 'Fácil' y el nivel 'Normal', abreviatura de 'es Normal que acabes con los nervios de punta fina y con ganas de hacer confetti con el CD de *Alundra 2*', en el que



los enemigos quitan mucho más y mejor. A pesar de contar con una historia correcta y una interesante colección de mini-juegos (lo mejor de este action-RPG, sin duda), esta segunda parte no tiene prácticamente nada que ver (de hecho, podría llamarse perfectamente *Flint se va de aventuras con sus amigos* y no cambiaría nada) con el primer *Alundra*. Un nombre que le queda grande a este juego.









EN FIN...

▲ ARRIBA
- ARGUMENTO INTERESANTE
- DIVERTIDOS MINI-JUEGOS
- BUENA AMBIENTACIÓN

▼ ABAJO
- ¿ERAN NECESARIAS ESTAS 3D?
- CONTROL Y CÁMARAS ENGORROSOS
- DESARROLLO TEDIOSO EN OCASIONES

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

GLOBAL

BARBIE SUPER SPORTS DEPORTES DE JUGUETE

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: RUNECRAFT
EDITOR: SONY/MATTEL
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 4.990 PESETAS

Después del ignominioso *Barbie Cabalga y Juega*, parece que los señores de RuneCraft han empezado a demostrar que ser una niña de corta edad no es sinónimo de 'organismo mononeuronal sin capacidad ni criterio'. Sin ser ninguna maravilla, *Barbie Super Sports* ha aumentado sensiblemente la calidad tanto técnica como jugable respecto al anterior 'juego', manteniendo intacto eso sí todo el pijerío que rodea al empalagoso, melifluo y rosa mundo de esta muñeca (esperad a oír frases como 'Bienvenida al campo del conejito'). En esta ocasión Barbie ha cambiado los caballos por las tablas de *snowboard* y los patines (la cuestión es montar algo). Antes de entrar en uno de los parques de entrenamiento, tendremos la obligación de ir de compras para equiparnos adecuadamente: pantalones, jersey, y



tabla o patines según sea el caso, elementos todos que deberemos 'pagar' con los vales que recojamos en el juego. Precisamente éste es el objetivo principal: recoger vales para poder comprar nuevos artículos, adoctrinando a las tiernas infantes acerca de lo duro que resulta la vida de la sufrida mujer que va de *boutiques*. Tanto en la sección de nieve como en la de patines, hasta dos Barbies correctamente modeladas en 3D se moverán por unos circuitos poligonales salpicados de detalles, con la constante presencia de una socorrida niebla 'cubrehorizontes'. Aunque todavía sigue siendo un título algo deficiente, *Barbie Super Sports* ha ganado muchísimo respecto a su antecesor, convirtiéndose en un juego idóneo para las más pequeñas de la casa.



EN FIN...

▲ ARRIBA
- BUEN DOBLAJE
- MEJORA A SU ANTECESOR (COSA NO MUY DIFÍCIL)
- SIGUE SIN SALIR HUGO

▼ ABAJO
- BARBIE SIEMPRE SERÁ BARBIE
- SOSO COMO POCOS
- TÉCNICAMENTE MEJORABLE







PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	1,5
VIDILLA	2,5

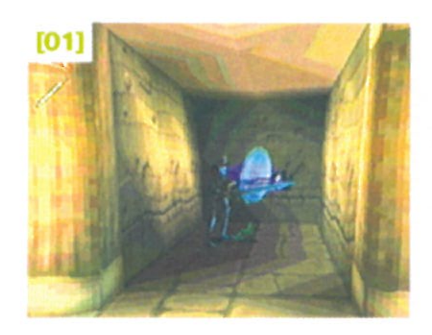
GLOBAL



ALGUIEN HA AFANADO EL LIBRO DE LA MAGIA DE ZAROK, ASÍ QUE ES MOMENTO DE QUE NUESTRO DESMANDIBULADO HÉROE, SIR FORTESQUE, VUELVA A DESFACER EL ENTUERTO. CON LA AYUDA DE NUESTRA COMPLETA GUÍA PASO A PASO SEGURO QUE TRIUNFA.

MEDIEVIL 2

- 1 JUGADOR
- TARJETA 1 BLOQUE
- CONTROL ANALÓGICO
- DUAL SHOCK
- EDITOR: SONY
- DISTRIBUIDOR: SONY
- PRECIO: 4.990 PESETAS

[01]


NIVEL 1
EL MUSEO

Nuestro héroe, el bueno de Dan Fortesque, se pone en camino en el museo: su lugar de reposo en el juego anterior. Antes de ir a ninguna parte, prueba algunos de los movimientos de Dan para familiarizarte con los controles.

Desde la sala de inicio, ve a la estancia de enfrente. Usa tu brazo para romper la vitrina del centro de la sala y toma la espada pequeña (Small Sword). Vuelve al vestíbulo y tira a la izquierda. Mata a los tres zombis y recoge la llave del museo (Museum Key) [01]. Ve al fondo de la sala y cruza la entrada negra. Cárgate a los dos caballeros que salen de las vitrinas. La mejor forma de pelarlos es asestarles tajos sin parar: no te pueden atacar mientras les sacuden. Toma el recipiente de energía usado (Used Energy Vile) de la parte de delante de la construcción de color dorado y lila y sube las escaleras. Rompe la vitrina que contiene la pistola. Hazte con ella y cruza la entrada a la izquierda. Pasa por los salientes, recogiendo el tesoro, el recipiente de energía usado y el escudo de cobre (Copper Shield) del cofre. Usa la llave del museo en la puerta cerrada [02] y entra. Corre a la pared del final y trepa por el anaquel de madera, bajando al piso inferior.

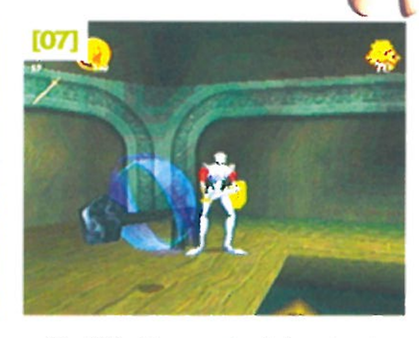
Una vez en el suelo, un enorme esqueleto de dinosaurio atravesará la pared, liberando a tres de sus secuaces. Mata a los tres dino-pájaros y el esqueleto derribará la estatua con su potente rugido (bueno, también podría ser por su aliento hediondo; al fin y al cabo, tiene millones de años). Acércate a la estatua, toma el tesoro y cúrate en la fuente verde si te hace falta.

Entra en la nueva sala y liquida a los dos malos con tu pistola: ojo con sus balas de cañón. En la siguiente sala, cómprale algunas provisiones al estraperlista y cárgata a los tres dino-pájaros. Baja por las escaleras hacia el cañón. Dirígete al cuarto a mano derecha, la sala de proyecciones: mata a todos los enemigos y agénciate la antorcha (Torch). Luego vete a al entrada de enfrente, el jardín. Elimina a todos los zombis. Con suerte, a estas alturas podrás recoger el cáliz (Chalice) [03], así que hazlo.

Abre de un golpe el cofre del otro lado y toma de su interior la bala de cañón [04]. Vuelve al cañón y usa la bala de cañón [05]. Ahora enciende la antorcha en uno de los fuegos de los pilares y prende el cañón [06].

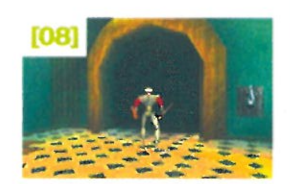
Entra en la sala recién abierta y sube al saliente superior. Corre por el saliente y recoge todas las golosinas y la llave del dinosaurio [07]. Vuelve va a bajar y mata a los dos tiradores fantasma, sorteando de nuevo sus cañonazos. Toma el escudo de cobre del cofre y usa la llave del dinosaurio con la puerta cerrada [08]. Entra en la nueva estancia y, como antes, mata a los tres dino-pájaros para abrir la siguiente puerta. Crúzala para enfrentarte al jefe...

[04]


[07]


CONSEJO

PRACTICA, PRACTICA...
El primer nivel, como es muy fácil, supone un entrenamiento excelente para practicar todos los movimientos y habilidades de Dan. Prueba las acciones una y otra vez hasta que las domines perfectamente, ya que te van a hacer falta más adelante, cuando la cosa se complique...

[08]


JEFE: TYRANNOSAURUS WRECKS

¿Te acuerdas de ese saco de huesos hipervitaminado de antes? Bueno, pues ha vuelto y te quiere patear la rabadilla a base de bien.Guarda la partida y tira escaleras arriba. No intentes luchar con el jefe en el piso más bajo. Mejor cruza la entrada ennegrecida. Píllate el tesoro y cómprale al estraperlista un poco de munición para la pistola. ¡Un buen tipo! Con tu espada pequeña en ristre, cruza la entrada superior y, cuando el dinosaurio brille, sáltale encima y golpea el punto débil de color rojo en el cogote de la bestia [01]. Dos impactos y el dolor pasará a las posaderas.

Sube de nuevo al nivel superior y ve corriendo para evitar las llamas que suelta el dinosaurio [02]. En su cuarta o quinta entrada volverá a refulgir. Tírate y dispara al bicho desde el suelo [03]. Elude a los secuaces y cruza la entrada de regreso al nivel superior. Si vas lo bastante rápido, puedes endosarle un tirito al volver a entrar en la arena. Tras destruirlo, toma la botella de vida (Life Bottle) y sal.





CONTROL DE MISIÓN: EL LABORATORIO

Una vez completada una misión, te teletransportarás de forma automática al laboratorio del profesor. Aquí puedes hablar con el profesor en persona para enterarte de cómo va la historia y saber de nuevas invenciones que se le hayan ocurrido. Además, cuando hayas adquirido un cáliz, puedes hacerte con una nueva y flamante arma con la que aplastar, golpear y hacer pupa en general a tus enemigos. Poniéndote en el cuadrado del cáliz de la pantalla del proyector puedes seleccionar la siguiente misión a la que deseas hacer frente. A veces encontrarás al profesor en alguna de las otras salas de su laboratorio, o sea que ve a por él.





[02]


[05]


[03]


[06]

TRUCOS

COSAS QUE HACER CUANDO ESTÁS MUERTO
Aunque Sir Dan está requetemuerto (y seguro que incluso ya desprende un buen tufillo), aún puede realizar algunas proezas de atletismo y agilidad. Y es que claro, con todas las cosas raras que están pasando, a ver cómo se las iba a apañar sin unas cuantas habilidades. Esto es lo que nuestro viejales aún puede hacer:
Ataque supercargado: Si mantienes pulsado ■ durante unos segundos, Dan usará un ataque supercargado. Es genial para cuando te atacan por todos lados, o simplemente para añadir fuerza al impacto.
Correr: Teniendo en cuenta que no tiene los músculos que debía tener, el viejo de Dan es un corredor bastante bueno. Pero es que no tiene más remedio, si quiere esquivar todos esos peligros. Da dos toques a la dirección en la que andes y Dan apretará el paso.
Defenderse y agacharse: Pulsa ▲ para agacharte y utilizar el escudo para eludir situaciones apuradas y ataques por alto.
Saltar: Una destreza esencial para cualquier súper héroe es la capacidad de dar brincos. Puedes saltar de saliente en saliente, cruzar grandes huecos o incluso saltar arriba o abajo sin moverte del sitio, si te apetece.

[01]


NIVEL 2.01
KENSINGTON

Dirígete adelante desde el principio y acomete al tipo que controla a los zombis. Para derrotarlo, sólo has de matar a todos los zombis y atacar luego al extraño caballero. Esquívalo cuando te aborde y no dejes que resucite a los zombis. Tras matarlo, vete al túnel que hay frente al punto de inicio. Mata a otro puñado de zombis y a su amo y gira luego por la izquierda hacia el puerto. Dale al interruptor para hacer funcionar el ascensor de la plataforma [01]. Súbete a él y entra en la sala. Tírate a la sala y toma el tesoro del rincón junto al agua. Toma la caja de color marrón oscuro del centro de la sala y empújala o arrástrala para poder saltar a las cajas de la izquierda [02]. Toma la llave del depósito (Depot Key) [03]. Sal de la estancia y toma el recipiente de energía usado. Déjate caer al patio, liquida a los zombis y sube por la calle que hay justo enfrente.

En la siguiente sección, pélate otro amo de zombis y a sus pútridos lacayos y ve más allá de la casa grande hasta llegar al depósito. Usa la llave del depósito para entrar [04] Una vez dentro, tuerce a la izquierda, trepa por la pared y entra en la sala. Tírate a la sala y sube a saltos por las cajas a por la llave de la residencia (Town House Key) [05]. Cárgate a los tres perros momificados a mandoble limpio. Ve agachándote para evitar sus ataques. Una vez muertos todos, toma la caja del rincón de la sala, allí donde te dejaste caer. Arrástrala y empújala a la carreta de heno [06]. Salta al saliente y abandona la sala. Vuelve a tirarte al depósito y vete.

Encamínate a la fuente y gira a la izquierda. Usa la llave de la residencia en al residencia [07]. Una vez dentro, sube arriba y toma el reloj de bolsillo (Pocket Watch) del cofre de detrás de las cajas [08]. Sal de la residencia y ve a los jardines de la casa grande. Trepa el muro verde de la izquierda y corre por las vías del tren. En la estación, cómprale al estraperlista las provisiones que necesites y toca el timbre. Recoge el cáliz del tren del cráneo [09]. Vuelve a tirarte a los jardines de la casa grande y sube por la pared de la casa de la izquierda. En el tejado, corre hacia la luz espectral de Winston. Tras la secuencia de vídeo, salta por la claraboya abierta.

[03]


[04]


[07]


[05]


[08]


[06]

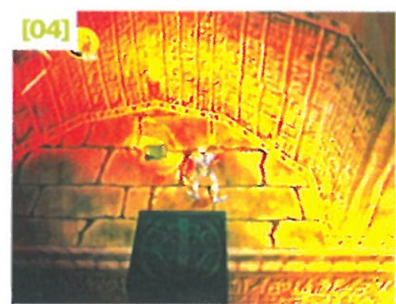

[09]


[02]





[01]


[04]


[06]

NIVEL 2.02
KENSINGTON, LA TUMBA

En cuanto empieces, guarda la partida y salta de cesto en cesto. Al final, recoge el tesoro de los salientes y tírate al suelo. Mata a los perros momificados y entra en la tumba. Tras la secuencia de vídeo, baja por la pendiente. Cúrate en la fuente verde y mata a los perros embalsamados de la sala abierta. Vuelve a encender la antorcha y busca una pequeña salida: está a la izquierda.

Enciende la antorcha y úsala para prender las antorchas de las paredes de todo el nivel. Así tendrás un poco de luz en algunas áreas y, dado que tu antorcha no deja de apagarse, hará las veces de estación de reencendido. Además, achicharrar a los perros momificados con tu antorcha es la forma más rápida y segura de acabar con ellos. Para subir a uno de los salientes, desplaza el bloque de dos piedras hacia el bloque de tres piedras [01]. Ten cuidado con el perro apergaminado que aparece: calcínalo con tu antorcha. Ahora mueve el bloque individual de delante de los demás para formar un tramo de escaleras y súbelas saltando para echarle el guante a la tablilla de Horus [02]. Ahora baja, tira del bloque individual y empújalo por una de los torrenteras laterales.

Tira del bloque de dos piedras y vete a la otra torrentera. Ahora tira del bloque de tres piedras hacia el saliente de enfrente y recompón los escalones poniendo juntos los bloques restantes [03]. Sube las escaleras y toma el pergamino (Scroll) de Sekhmet [04]. Ahora dispón de otro modo los bloques en la formación de escalones contra la pared de que hay frente a las escaleras por las que entraste por primera vez en la sala [05]. Salta y toma el báculo (Staff) de Anubis [06].

Ahora baja de un salto y entra en la sala justo debajo del saliente. Usa la tablilla de Horus con el faraón a mano izquierda [07]. Utiliza el pergamino de Sekhmet con el faraón a mano derecha [08]. Por último, usa el báculo de Anubis con el faraón del medio [09]. En el laboratorio del profesor, habla con éste y toma el martillo de Thor.


[02]



[05]


[07]

[08]


[03]


[09]

TRUCOS

MÁS MOVIMIENTOS

Esprint atrevido: Si pulsas ▲ mientras corres, Dan echará a trotar como un poseso. Usa esto para salir de situaciones peliagudas y alejarte de los malos. Hombre, muy, muy atrevido no es que sea...

Salto supercargado: No contento con los brincos normales, ahora Dan puede saltar aún más con la ayuda de este salto supercargado. Es una forma ideal de llegar a salientes distantes y de salvar grandes huecos.

Paso lateral: No, Dan no ha asistido a clases de baile, se trata de una esquiva. Genial para eludir proyectiles enemigos, Dan puede dar un paso al lado: aguanta R1 y pulsa la dirección deseada.

Trepar: Otra parte guapa del repertorio de Dan es su nueva habilidad para subir y bajar trepando ciertas paredes. Busca algo que parezca escalable y prueba. Usa esta nueva aptitud para acceder a nuevas áreas del nivel.

Dan-mano: Para llegar a sitios inaccesibles por ser demasiado pequeños para la gente normal, Dan se puede sacar la cabeza y colocarla encima de las muchas manos verdes que pululan por ahí. Sólo has de ponerte junto a una y pulsar L1 + ▲ para quitarte la cabeza, y lo mismo para volvértela a poner. Además, pulsando los mismos botones cuando la mano está lejos de Dan, puedes alternar entre el control de Dan y el de la Dan-mano.

ARMAS

¿Que no te decides sobre qué arma elegir para aplastar, rebanar o aporrear a las hordas de no-muertos que deambulan por esos lares? Vale, pues aquí tienes una lista completa de las últimas armas de Dan y sus mejores usos. Recuerda que algunas armas no funcionan bien contra ciertos enemigos. Prueba a usar algunas de las armas contra distintos malosos y comprueba cuál va mejor.

El brazo izquierdo de Dan: Dan se arranca el brazo y apalea con él a su enemigo. También lo puede arrojar desde lejos con ■ y además vuelve. No es un arma muy eficaz, pero si te quedas sin munición es todo lo que tendrás.

Espada pequeña: Un equipamiento estándar para cualquier aspirante a héroe. Un arma corta pero efectiva, sobre todo con los primeros malos.

Pistola: Esta arma tiene un gran alcance pero un bajo promedio de fuego. Va bien para matar al enemigo desde lejos.

Bastón: Este bastón para andar de caballero no es muy bueno como arma de corta distancia, pero tú cárgala y fliparás.

Martillo de Thor: Es el mismo martillo del juego original y aún arrea igual de fuerte. Golpea a tus enemigos y dale también a otras cosas.

Pata de pollo: Un arma extraña pero sabrosa. Dan la usa para cocinar a sus enemigos.

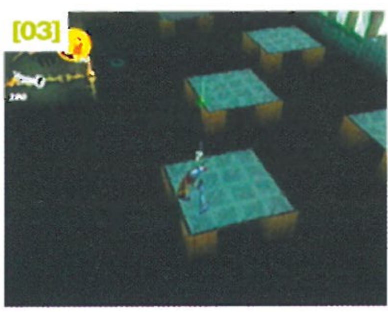

[01]

NIVEL 3
EL ESPECTÁCULO DE RAROS

Antes de cruzar el puente, cúrate en la fuente verde de la derecha y toma el tesoro de la izquierda. Cruza el puente y mata a las mujeres barbudas con tu nuevo martillo o con la pistola. Ten cuidado, eso sí, porque pueden hacer que caigas en el río. Pasa por el siguiente puente y pela a las dos siguientes tías de careto velludo. Cruza el próximo puente y mata a otras tres. Recoge el tesoro y entra en la cueva de la izquierda.

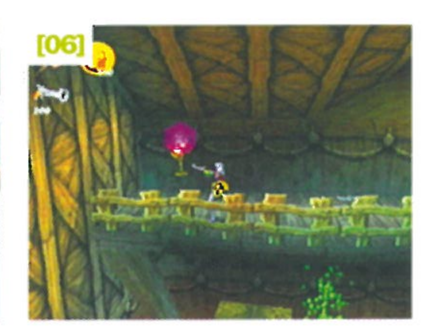
En el interior de la cueva, mata a los diablillos, toma el tesoro y dirígete al final. Toma la botella de vida y hazte con el tesoro del saliente. Vuelve por la cueva y cruza la entrada del fondo a la izquierda. Mata al mago y cruza la puerta-boca [01].

Una vez al otro lado, cepíllate a los diablillos y a las bailarinas. Atiza el medidor de fuerza con un martillazo supercargado y embólsate el tesoro. Salta al trampolín y da un brinco hacia el tejado a por el tesoro. Tírate y entra en el tenderete que hay junto al medidor de fuerza. Aquí deberás jugar tres rondas de "Atiza-al-diablillo" [02]. Una buena estrategia es correr todo el rato sin parar de arrear con el martillo: parece un modo un poco fortuito de jugar, pero va de perlas para pillar a todos los diablillos. Completa cada ronda para conseguir las patas de pollo y cárgate a todos los diablillos. Ahora sal del tenderete y entra en la tienda verde y amarilla del fondo, justo más allá de las cerraduras de las llaves elefante. Una vez dentro, cárgatelo todo y cúrate en la fuente verde.


[03]

Sal de la tienda por la otra puerta y salta al trampolín. Desde allí, rebota a la plataforma más alta y liquida a todos los diablillos y señoras de pelo en cara del área. Usa los trampolines para llegar al otro lado del lago negro [03]. Sigue por el camino y entra en la cueva ennegrecida de la pequeña torrentera. Ahora debes cargarte a uno de los robots elefante (Elephant-bots). Para ello, no dejes de correr entre sus piernas y dispara al diablillo a su espalda que lo controla [04]. Cuando ya sea historia, toma la llave elefante [05], sal de la arena y vete de vuelta a los trampolines.

Justo antes del lago negro está la casa del terror. Déjate caer por el saliente y entra en la sala. Mata a los diablillos y usa el trampolín para rebotar hacia el saliente más alto. Píllate el escudo de cobre del cofre y toma el cáliz [06]. Tírate, cúrate en la fuente verde y, si es necesario, cómprale algunas provisiones al estraperlista. Sal de la sala y tira adelante a través del túnel giratorio [07]. Entra en la siguiente arena y vételas con otro robot elefante. Usa las mismas tácticas y recoge la otra llave elefante [08].


[06]

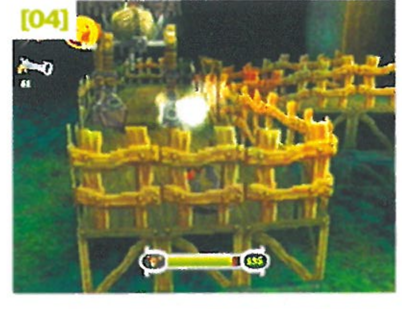

[07]

Sal de la arena y regresa adonde las cerraduras de las llaves elefante, pasando los trampolines y cruzando de nuevo la tienda verde y amarilla. Usa las dos llaves elefante en las dos cerraduras para abrir la puerta de metal [09].

Cuando traspases la puerta, tendrás que habértelas con un nuevo robot elefante. Ve siguiendo la arena y salta adonde hay uno de las palancas. Golpéala cuando el robot elefante se encuentre justo debajo del objeto de metal [10]. Haz esto con todas las palancas para abrir la puerta-boca. Deja la sala, regresa adonde te encontraste un mago por primera vez (cerca del punto de inicio) y cruza la puerta recién abierta de enfrente.

En el laboratorio del profesor, habla con éste y toma la ballesta (Crossbow).


[02]


[04]


[05]


[08]

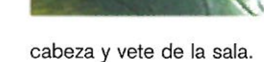

[09]

NIVEL 4.01
OBSERVATORIO DE GREENWICH

Empieza corriendo colina arriba. En algún momento, un pájaro se te abalanzará y te mangará tu vieja cabeza. Si pulsas L1 + ▲ puedes ver dónde está tu cabeza. Ésta se encuentra en lo alto de la entrada del observatorio, pero aún no la puedes recuperar. Sigue subiendo la colina y mata a todos los marineros zombis y al fastidioso pájaro que hay posado en un ancla. Una vez en el observatorio verás que la entrada está obstruida. Dispara al pájaro en lo alto de la entrada y sube por la escalera de la izquierda. Ahora recoge tu cabeza del nido pulsando L1 + ▲ [01]. Déjate caer y corre al lado derecho del observatorio. Cúrate en la fuente verde y toma el tesoro. Corre al otro lado del observatorio y toma el escudo de cobre que hay en el cofre. Ahora sigue el camino que va al muelle.

Una vez allí, dobla la esquina y cepíllate a los marinos zombis. Tuerce en el segundo desvío a la izquierda y trepa por la pared. Dispara al pájaro y tírate a los tejados de la derecha. Sube por la pared y usa la fuente verde. Ahora baja de nuevo a nivel del suelo y vete al puerto (¡donde el agua brilla por su ausencia, por cierto!). Un pulpo mutante verde se sujetará a un zombi y te atacará [02]. Mata al zombi y luego al pulpo, y después corre hacia la derecha. Vigila con el pulpo que salta de las cajas de la derecha. Fulmínalo y tirotea luego al pájaro. Te atacará otro pulpo, así que mátalo. A la derecha está el estraperlista, de modo que compra las provisiones necesarias y tírate a los muelles. Mata a todos los marinos zombis y pulpos y quédate el tesoro. Ahora vuelve a la dársena mediante la escalera que hay en la parte de delante de los muelles. Una vez arriba, dirígete al edificio de enfrente del estraperlista y rodéalo corriendo para recoger la botella de vida. Entra ahora en el edificio.

Para resolver el puzzle, sitúate junto a la ventana abierta del fondo y pon la cabeza dentro usando L1 + ▲. Ahora aguanta juntos L2 + R2 para ver a través de los ojos de Dan (bueno... del ojo). Ahora verás la combinación correcta de los interruptores. Por desgracia, la combinación cambia cada vez que juegas. Pulsa L1 + ▲ para controlar de nuevo a Dan y dale a los interruptores el número de veces adecuado para copiar la combinación [04]. Ahora recoge tu cabeza y vete de la sala.

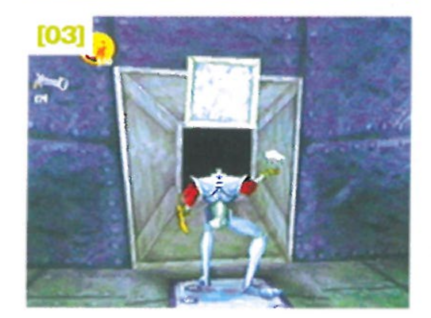


Ve por la izquierda al otro lado de la dársena y cruza el puente levadizo, que ahora está bajado. Cruza los barcos varados y dale al interruptor del otro lado [05]. Salta al barco que hay a la izquierda del interruptor y toma el cáliz [06]. Vuelve pasado el interruptor y salta a la plataforma de madera. Realiza un salto supercargado hacia el pequeño hueco en la pared del muelle [07]. Ahora tírate del barco a la dársena y revienta el cofre a la derecha para matar a todo lo que se vea. Desde aquí, dirígete a la entrada de arriba de las escaleras y cruza.











ARMAS

MÁS ARMAS
Ballesta: Tiene un elevado promedio de fuego pero es baja en potencia. Buena para la lucha a larga distancia, eso sí.
Ballesta llameante: Como la ballesta estándar, pero con flechas encendidas. Algo perfecto contra los zombis.
Hacha: Un hacha de combate enorme para reducir a cachitos a tus enemigos. También la puedes lanzar para ataques a distancia.
Bombas: Son pequeñas, negras y hacen "¡Bang, bang!". Tíralas por ahí y haz saltar a tu adversario por los aires. ¡Brutal!
Espada ancha (espada encantada): A base de mejorar la espada pequeña, el profe ha ingeniado esta pedazo de arma. Es más grande, más dura y hasta la puedes encantar si quieres.
Relámpago: Con la ayuda de un poco de zumo de vampiro, el profesor ha sido capaz de aprovechar el poder del relámpago para que lo uses tú.
Trabuco: Este pistolón descomunal suelta una descarga de aúpa, pero su promedio de fuego es bajo.
Espada mágica: Es grande, azul y potente. La espada mágica es sin duda la guinda del pastel.
Pistola-ametralladora: Una súper ametralladora de alta velocidad que provoca estropicios y es la mar de divertida. ¡Ja, ja, ja!
Relámpago bueno: Usado para devolverle la salud a Kiya cuando te enfrentas al Destripador, este rayo relámpago verde es genial.





SIR FULLERO

Durante la partida, aguanta L2 y pulsa la siguiente secuencia de botones: ←, ↑, ■, ▲, →, ●, ↑, ■. A continuación pausa el juego y selecciona el menú de trucos (Cheats) que hay ahora disponible. Aquí puedes seleccionar lujos como la invulnerabilidad, y el acceso a todos los niveles y todas las armas.

NIVEL 4.02
LA ACADEMIA NAVAL

Tírate del saliente y mata a todos los zombis y pulpos. Permanece cerca de las paredes de la academia naval para que no toque ninguna bala de cañón. Al lado derecho de la academia encontrarás un recipiente de energía usado. Tómalo y corre al lado izquierdo. Rellena tu energía en la fuente verde y luego entra en la academia por la puerta de la parte frontal [01].

Una vez dentro, avanza y mata a los pulpos que saltan sobre ti en medio de la sala [02]. A la derecha de la sala hay un gran depósito lleno de agua verde. Hay tres interruptores que mueven un gran imán alrededor del depósito [03]. Dale una vez al interruptor de la izquierda y luego cuatro al del medio. Por último, dale al interruptor de la derecha para hacer bajar el imán y recoger el fuelle. Tómalo que hay al final del depósito [04] y sube por las rampas al tejado.

Usando la antorcha, enciende el quemador de debajo del globo en el artilugio volador [05]. Usa el fuelle en la forma de cuña de color marrón oscuro y salta arriba y abajo encima de él para cebar la llama [06]. Tras estampar la máquina voladora contra Lord Palethorn, deberás encararte a sus dos compinches, Dogman y Mantis. Para vencerlos, huye de ellos todo el rato. Mientras, ve cargando el martillo de Thor, párate y empléalo justo delante de Dogman [07]. Tras unos cuantos impactos, Dogman quedará fuera de combate, haciendo de Mantis un blanco fácil: sométělo con tu jarabe de martillo.



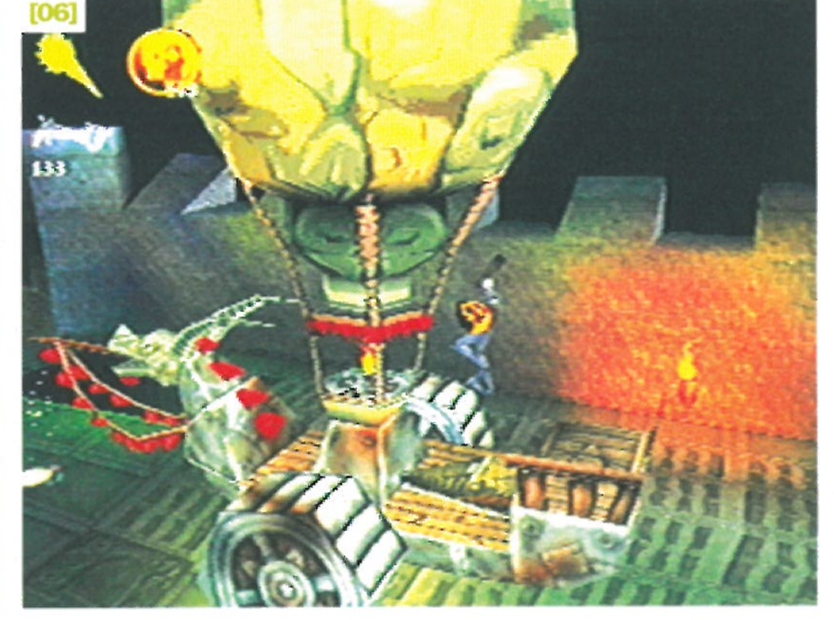






SE ME VA LA CABEZA
Si uno de esos molestos pájaros se larga con tu querido coco, pulsa L1 + ▲ para ver a través del ojo de Dan. Esto te brindará una perspectiva a vista de pájaro del lugar donde está tu cabolo.





NIVEL 5
JARDINES DE KEW

Dirígete a la derecha desde el inicio. Esquiva o destruye a la calabaza sobredimensionada y hazte con la llave del cobertizo de enmacetar (Potting Shed Key) [01]. Ahora ve siguiendo el costado del edificio principal mientras evitas a las dos grandes calabazas. Toma la botella de vida del cuadrado del seto y mata a la gente calabaza. La mejor forma de pelar a estos vegetales mutantes es lanzar el hacha, usando ■, mientras se mueven. Recoge los antídotos que deja la gente calabaza y continúa hasta el cobertizo de enmacetar. Usa la llave de dicho cobertizo para entrar [02] y píllate la válvula del depósito de agua (Water Tank Valve)[03]. Sal del cobertizo de enmacetar y entra en el edificio principal, usando la entrada de la parte de delante [04].

Extermina a la gente calabaza y ve por la pasarela superior para cruzar la puerta. Salta al saliente del lado izquierdo del puente y entra en la nueva sala. Aquí debes matar a la gente calabaza mientras curas a los humanos con el antídoto [05]. Usando las hojas, salta a lo alto del árbol, trepa por las enredaderas y da un brinco hacia la pasarela superior. Corre a la izquierda y cruza la primera puerta que te encuentras. Ya fuera, vete al tejado, usando los salientes y las escaleras del andamiaje. En el tejado, evita los agujeros grandes, recoge el tesoro que hay en el lado izquierdo y tira por la pasarela del fondo. Dentro, cómprale al estraperlista lo que te haga falta y usa la válvula del depósito de agua en el conducto al fondo de la sala [06]. Abandona la sala y regresa al tejado. Tírate por el agujero izquierdo y baja por el árbol.

Deja la sala y tírate por el puente. Mata a la gente calabaza y colma tu energía con la fuente verde. Hazte con el tesoro del rincón de enfrente, trepa por las enredaderas y sal de la estancia. Corre por la pasarela y tírate a la arena central. Cárgate a la gente calabaza y salva a los humanos. Sube a saltos por las grandes flores del fondo y trepa la pared hasta arriba del todo. Tírate al saliente elevado y toma la válvula de la sala del estanque (Pond Room Valve) [07]. Déjate caer por el saliente del fondo a la izquierda y vuelve al árbol grande. Corre hacia la izquierda, más allá de la puerta, y usa la válvula de la sala del estanque con la sección de cañería [08]. Ve corriendo por la pasarela y sube a altos por las flores


[06]

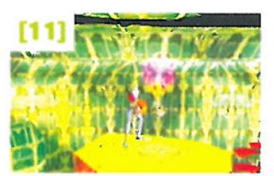

[08]


[09]

para llegar a la llave del invernadero (Hothouse Key) [09]. Baja por el árbol y sal de la estancia. En el puente, salta al otro lado usando la flor grande como escalón. Dentro, extermina a todos los enemigos y salva a los humanos.

En la sección de cañería a la izquierda de la entrada, usa la válvula del invernadero [10]. Entra en la sala que hay a la izquierda del conducto y píllate la botella de vida. Sal de la sala y regresa al árbol grande. Trepa hasta arriba del todo y toma el cáliz [11]. Vuelve al invernadero y usa las flores grandes para llegar al saliente del otro lado. En la siguiente sala, deberás matar a toda la gente calabaza para escapar. En cuanto la calabaza mayúscula deje libre la puerta, sal del nivel.


[10]


[11]

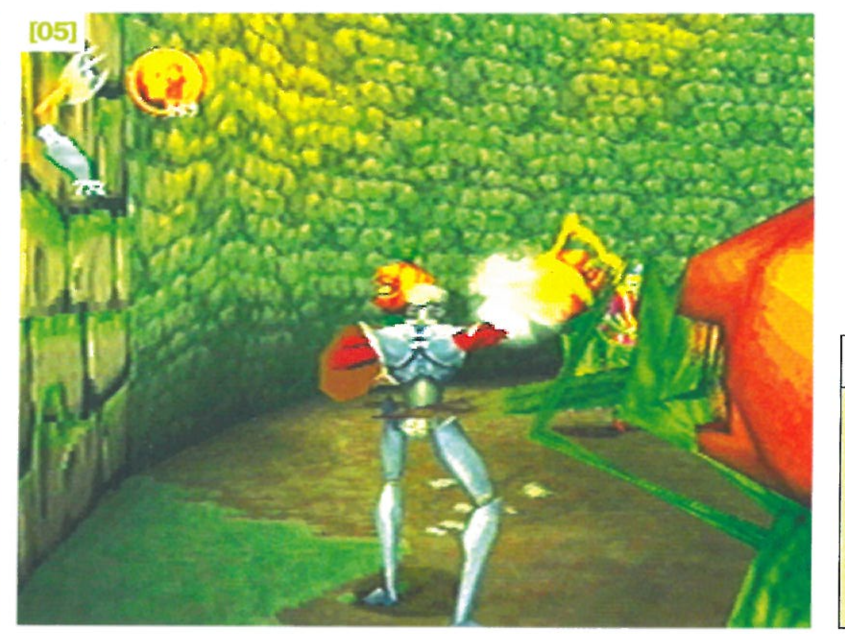

[01]


[04]


[07]


[02]


[03]


[05]

CONSEJO

SALVA A LOS HUMANOS
Intenta salvar a tantos humanos como puedas. Si matas alguno, el porcentaje de tu cáliz descenderá y, si no has salvado a suficientes, no podrás hacerte con el preciado cáliz.

UN COLEGA

Si ves el rastro espectral de Winston, ponte en él y pulsa ×. Este viejo fantasma londinense te dará algunos consejos y pistas con toda cordialidad.

CONSEJO

VUELVE A LA CAMA
En Wulfrum Hall, si despiertas a los vampiros sólo has de retirarte a otro saliente. No te podrán dañar y pronto volverán a sus ataúdes.

NIVEL 6
DANKENSTEIN

De nuevo en el laboratorio, te encuentras al bueno del profesor en la sala de enfrente del proyector [01]. En cuanto termine la secuencia de vídeo, sal de la estancia y entra en la sala de la derecha. Como dispones de un tiempo límite, deberás ir rapidito. Encuentra un monstruo, mátalo y toma su "pieza de repuesto" [02].

Corre a reunirte con el profesor y entrégale esa parte del cuerpo antes de que se pudra. Ahora ve a por otra parte de un monstruo distinto. La parte del trasero está en un monstruo que va en una vagoneta por la vía superior del tren [03]. Síguelo, liquídalo y llévale las asentaderas al profesor.

Cuando hayas matado monstruos suficientes como para obtener el cáliz, tómalo corriendo por la vía que pasa por encima de la sala principal del laboratorio. Salta a los salientes grises y dirígete al cáliz del rincón [04]. Hay una botella de vida en el rincón derecho de la sala de monstruos, así que píllatela. Cuando hayas obtenido la última parte corporal, llévasela al profe. Ha llegado la hora de un combate muy especial...


[04]


[01]


[02]


[03]

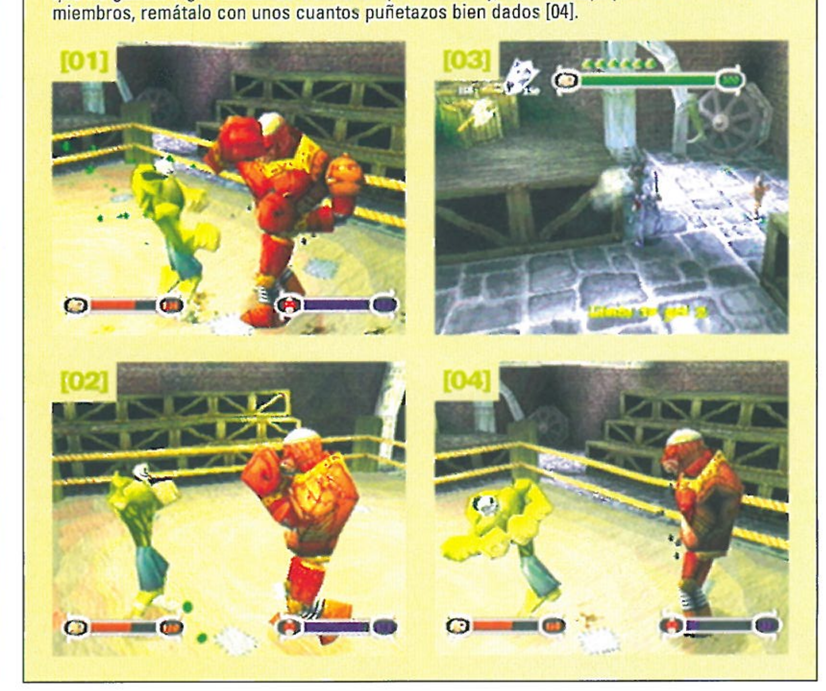
JEFE: DEMOLEDOR

¡Ding, ding! ¡Primer asalto! Con todas las partes corporales en su sitio, te debes enfrentar en un combate de boxeo a muerte contra... en la esquina roja, Demoledor. Las reglas son simples: atiza al Demoledor durante siete asaltos para ganar.

Éstos son todos los puñetazos que necesitarás para vencer al Demoledor:

Crochet duro (lento pero contundente)	▲
Directo rápido (veloz y a la cara)	■
Crochet duro bajo (lento, pero duro y a la tripa)	●
Gancho bajo rápido (veloz y a la tripa)	×

Cuando empiece el asalto, acércate al Demoledor y ponte a aporrearlo [01]. Vigila con sus ataques y ve arreándole. Si acabas perdiendo un miembro, retrocede y elúdelo hasta que el tiempo se agote [02]. So has perdido algún miembro, tendrás que recuperarlo: al final de cada asalto tienes la posibilidad de recoger cualquier parte que te falte. Corre alrededor del ring y mata a cualquier diablillo que tenga alguno de tus apéndices [03]. Pero ten cuidado: esos memos irritantes acostumbran a lanzarse los miembros el uno al otro para que no ganes. Sigue luchando contra el tipo metálico y, cuando haya perdido todos sus miembros, remátalo con unos cuantos puñetazos bien dados [04].


[01] [03] [02] [04]

[01]



NIVEL 7
WULFRUM HALL

Corre al círculo de piedra y pulsa L1 + ▲ para poner la cabeza en una de las manos verdes [01]. Ya como Dan-mano, salta a la torrentera de la derecha y pasa por el agujero abierto. Una vez dentro, tírate y entra en la segunda sala, escondiéndote debajo de la mesa para que no te descubran. Cuando el jorobado no mire, salta a la mesa y toma la llave de la puerta de entrada (Front Door Key) [02]. Que no te atrapen o te echarán fuera sin la llave. Ahora vuelve a la primera sala y ponte en el cuadrado gris. Cuando baje la caja, salta adentro y ve en el montaplatos al siguiente piso. Sal de un salto y entra en el comedor. Evita al molesto chico y entra en la habitación de la izquierda. Cruza el vestíbulo y entra en la sala de la moqueta azul. Salta a las cajas en el lado izquierdo de la chimenea y vete a la ventana.

Una vez fuera, regresa con Dan y vuelve a ponerle la cabeza. Usa la llave de la puerta de entrada en... ¡la puerta de entrada! Entra [03]. Mata a los caballeros verdes y destruye la barricada de madera que hay frente a la puerta de entrada. En la siguiente sala, sube las escaleras hacia la derecha y entra en la estancia al fondo del rellano. Aquí deberás cargarte a los vampiros. Éstos son invulnerables a las armas, así que rompe las tablas que cubren la ventana para destruir el primer ataúd [04]. Agarra y mueve el otro ataúd hacia la luz del sol. Sal de la estancia y entra en la sala abierta al otro lado del rellano. Aquí, rompe las tablas al fondo de la sala y mueve el primer ataúd hacia la luz solar. Ahora coloca el segundo ataúd cerca del ascensor. Cuando el ascensor esté lo bastante elevado, mueve el ataúd hacia la caja [05] y lleva la caja al borde iluminado por el sol. Arrastra ahora el ataúd a la luz y mira cómo arde. Abandona la sala y entra en la que hay justo a la derecha. Corre escaleras arriba, rellena tu energía y salta por las plataformas colgantes de madera hacia la ventana. Rompe las tablas y baja de un salto al nivel de los dos ataúdes. Agarra el de la izquierda y arrástralo al borde de la izquierda, evitando los cuadrados verdes [06]. Aparta a empujones el ataúd y usa el bloque de madera para llevar al vampiro a la luz. Ahora aparta el otro ataúd del borde y empuja el otro bloque de madera para impulsar al vampiro a su muerte. Deja la sala y entra en la que hay al otro lado del rellano (cerca del rastro espectral de Winston). Toma la botella de vida tras la esquina, sube las escaleras y entra en la sala abierta. Primero, arrastra para atrás el bloque de madera, casi contra la pared de la izquierda (dejando espacio para ti, claro) y mueve la caja hacia la torrentera del fondo, a la izquierda del hueco, tal como se indica [07]. Ahora ve en el ascensor al saliente superior y cárgate las tablas. Salta a los salientes hacia el fondo y aparta el primer ataúd

[04]



CONSEJO

AL ALCANCE DE LA MANO
En la sala del monstruo, en el nivel de Dankenstein, hay un agujero en el peldaño junto a la entrada al laboratorio. Tiene el tamaño perfecto para la Dan-mano, y dentro hallarás algunas golosinas.

[02]



[03]



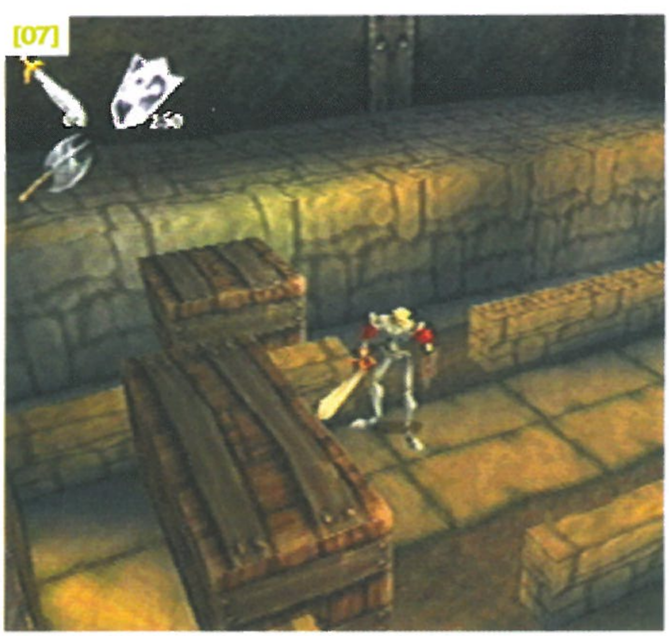
[05]



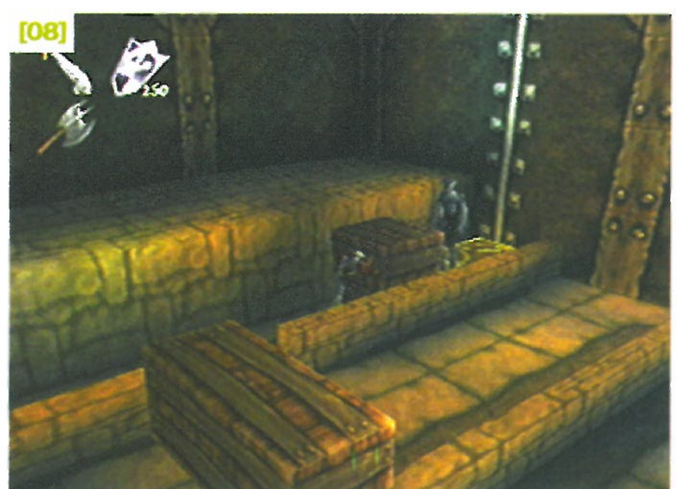
[06]



[07]









empujándolo. Déjate caer y haz que el vampiro vaya a la primera torrentera. Empuja enseguida el bloque de madera hacia delante para evitar que el vampiro escape. Ahora provoca que el vampiro vaya a la segunda torrentera, salta enseguida detrás de la caja y empújala hacia delante, impulsando al no-muerto al ascensor y a su perdición [08]. Devuelve el bloque y la caja a su posición y regresa arriba en el ascensor. Ve saltando hacia el otro ataúd y repite el mismo procedimiento con el segundo vampiro. Vete de la sala y entra en la siguiente de la izquierda.

A continuación corre a la derecha y rampa arriba. La primera puerta al subir tiene una fuente verde así que, si te hace falta, reposta. Dentro encontrarás también la pista del puzzle del suelo [09]. Los cuadrados de los vampiros representan los cuadrados malos: si arrastras el ataúd por encima de ellos, suena una campana que despierta a los no-muertos algo que simpre es recomendable evitar). Prosigue rampa arriba y, en la segunda sala, rompe las tablas de madera. Vuelve abajo y traslada todos los ataúdes a la sala de la lámpara de araña evitando con cuidado los cuadrados de los vampiros [10]. Tírate ahora a la sala de la lámpara y dale unas cuantas veces al interruptor para elevarla, con lo que quemarás a los ancestrales vampiros. Regresa al vestíbulo y toma el cáliz de la mesa [11]. Ahora vuelve a la última sala y cruza la puerta que hay justo encima de la sala de la lámpara de araña.



CAÍDAS

Ahora Dan puede dañarse o perder una vida si se precipita desde una gran altura. Evita caerte desde grandes edificios o plataformas.



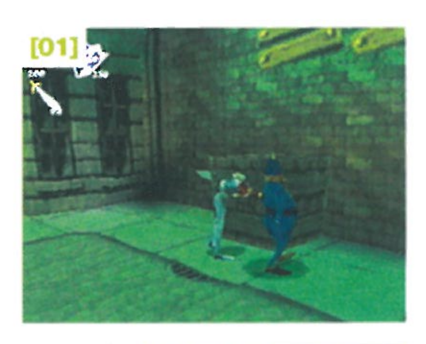
JEFE: EL CONDE

Toma el tesoro, cómprale algunas golosinas al estraperlista y entra en la siguiente sala. Salta a la arena para encarar al Conde. Cuando te dispare sus bolas de energía, corre a un espejo y dale para que mire hacia él, haciendo que su rayo rebote contra él [01]. Sortea sus acometidas y sus murciélagos llameantes [02] y repite la secuencia unas cuantas veces hasta que esté medio muerto.

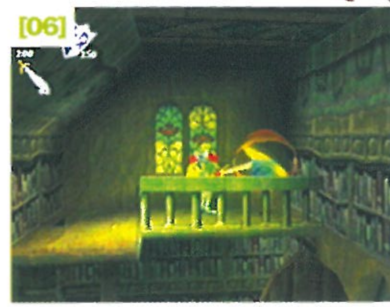
Tras la secuencia de vídeo, corre hacia cada espejo y ponlos en un ángulo de 45 grados apuntando a la lámpara de araña [03]. Deberías ir rapidito, porque al cabo de poco el Conde los volverá a dejar como estaban. Ten cuidado también con los murciélagos que te dispara, ya que hacen girar los espejos. Cuando los cuatro espejos apunten a la vez al cielo, la luz dañará al Conde [04]. Repite el proceso una vez más para pelarlo.






[01]


[04]


[06]

NIVEL 8
DISTRITO DE WHITE CHAPEL

Corre por el cementerio matando a todos los zombis y adéntrate luego en las calles del fondo. Baja corriendo las escaleras y tira a la derecha, evitando a los policías (no los puedes matar). Gira a la izquierda en el cruce y empuja enseguida l caja contra la pared, salta encima y trepa la pared [01]. Corre por el tejado, déjate caer al balcón y entra en la sala del piso superior. Cúrate en la fuente verde y desciende hasta llegar a la planta baja. Usa la mano verde para entrar por el pequeño agujero y ponte en el cuadrado de piedra, moviendo la estantería de arriba [02]. Vuelve con Dan, rompe todas las cajas del rincón y hazte con la llave de la biblioteca (Library Key) [03].

Vuelve escaleras arriba en dirección al siguiente piso y toma el escudo del grifo (Griffin Shield) de detrás del estante de libros [04]. Usa ahora la llave de la biblioteca para abrir la puerta de la biblioteca que tienes detrás y entra [05]. Sube por el anaquel, píllate el carnet de socio del club (Club Membership Card) y vete [06]. Vuelve al piso de arriba y salta por la ventana a la calle. Ve por la derecha más allá del club y gira a la derecha. Sigue la carretera y cruza la puerta a la izquierda: dentro hallarás la fuente verde y al estraperlista. Sal de la casa, continúa recorriendo la calle, matando zombis, y cruza la siguiente puerta a la izquierda, con un cartel fuera que tiene una botella verde. Corre a través de la tienda hacia el cuarto interior y rompe todas las cajas. Toma todo el tesoro y cruza la otra puerta. Entra en el vestuario para cambiarte de ropa [07] y sal de la tienda por la puerta de entrada.

En la calle, tuerce a la derecha y corre por la carretera. En el cruce en forma de T del final, gira a la izquierda hacia el parque de la estatua. Corre alrededor de la valla del parque de la estatua y cruza la puerta abierta. Abre el cofre y toma la ballesta llameante (Flaming Crossbow). Abandona la sala y adéntrate en el parque. Ponte en la piedra grande de la rosa para activar el haz de luz. Dale a cada proyector de luz de forma que todos miren a la caja del centro.

Ponte en los bloques de piedra para que vayan pasando los colores, a fin de que cada proyector brille en un color distinto [08]. Uno debe ser verde, uno azul y el otro rojo. Una vez que suba la piedra grande, toma el escudo del unicornio


[07]

(Unicorn Shield) del agujero abierto [09]. Vuelve corriendo por el parque de la estatua, toma el primer desvío a la izquierda y hazte con el cáliz del recoveco [10]. Ahora vuelve al cementerio y acércate a la cripta que tienes enfrente. Usa el escudo del grifo y el del unicornio con la puerta y entra en la cripta [11]. Mata a todos los zombis y al zombi barbudo que aparece. Cuando esté muerto, toma la barba (Beard), sal de la cripta y abandona el cementerio. Con tu recién estrenado pelo facial ya puede entrar en el club, así que ve allí y corre al fondo de la sala. Tras charlar con las mujeres, sal del club y vuelve al parque de la estatua. Sal del nivel por las grandes puertas dobles que encontrarás a la izquierda del parque.


CONSEJO

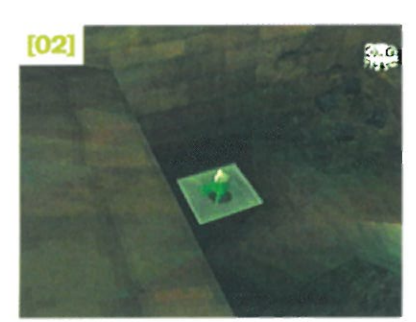
POLICÍAS DORMIDOS
Aunque no puedes matar a los policías de Whitechapel, unos cuantos tiros los dejarán fuera de combate. Esto te dará la posibilidad de escapar de los fastidiosos y muy irritantes agentes de la ley.


[08]


[09]


[10]

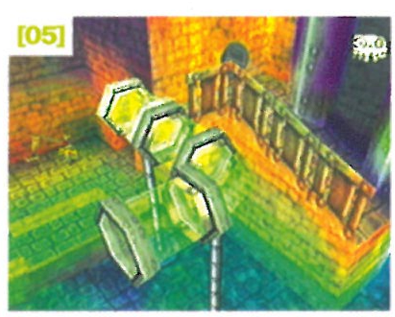

[11]

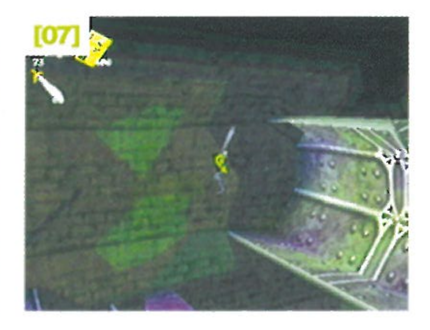

[02]


[03]


[05]


[01]


[05]


[07]

NIVEL 9
LAS CLOACAS

Tras hablar con Winston y agenciarte el potente trabuco (Blunderbuss), tírate por el agujero y sigue al personajillo verde hacia los demás. Dale a esa bestia tipo yak hasta que salte el pulpo. Mata al pulpo y cruza la puerta abierta, siguiendo al tipejo por el corredor. Tras la secuencia de vídeo, rompe el cofre, toma el escudo de oro y enfila el túnel a mano izquierda. Recorre la pasarela, rellena tu energía en la fuente verde y cárgate al pulpo del fondo. Golpea a uno de los pseudo yaks para que eche abajo la puerta [01] y entra en la siguiente sala. Corre hacia la mujer atrapada y mata a esa especie de serpiente poniéndote cerca de los bordes y golpeándola cuando salga [02]. Entra en la otra sala y liquida a los dos pulpos. Haz que uno de los yaks derribe la puerta y entra en al nueva sala. Mata a la otra serpiente y vuelve a salir. Trepa la pared hacia el saliente y sube los escalones, cruzando los puentes y enfilando el túnel a la derecha, cerca de la fuente verde. Rellena tu energía y entra en el túnel, cruzando la pasarela hacia la siguiente sala. Cepíllate a los dos pulpos y baja por el túnel de metal. En la siguiente estancia, cambia a la Dan-mano pero vuelve a cambiar de inmediato y mata a los pulpos. Cambia una vez más y entra en la siguiente sala por el agujero de la puerta. Salta por encima de los conductos de metal para llegar al otro lado y da un brinco hacia el bloque blanco para abrir la puerta [03]. Vuelve con Dan y ponle de nuevo la cabeza. Cruza corriendo la puerta y prosigue por el túnel. En al siguiente sala, con bloques a mansalva, cambia a la Dan-mano y sube a saltos por los bloques, saliendo por el túnel pequeño [04]. Corre al interior del tubo verde y pulsa L1 + ▲ para controlar al descabezado Dan. Corre a la sala del interruptor y dale una vez. Retoma el control de la Dan-mano y entra en la nueva parte del tubo verde [05]. Usando a Dan, dale tres veces al interruptor y luego, con la Dan-mano, entra en el nuevo segmento del conducto. De nuevo como Dan, acciona cuatro veces el interruptor y usa la Dan-mano para llegar al saliente. Ponte en el bloque de piedra [06] y luego déjate caer adonde Dan, devolviéndole la cabeza. Corre por el puente del conducto, da un salto y trepa la pared hacia el siguiente túnel.

Tuerce en el primer giro a la izquierda y toma el cartel (Poster) que te da el estraperlista. Ahora entra en la sala a matar a la tercera serpiente. Cuando ésta muerda el polvo, métete en el conducto de metal y tuerce a la izquierda. Corre al final del túnel y da un salto largo a la plataforma de la izquierda [07]. Salta al siguiente conducto y cárgate a la serpiente. Ahora salta al otro lado de la sala y mata a la serpiente de ahí. Usa la escalera para bajar al suelo y liquida a los tres pulpos. Deja la sala usando el túnel de la parte de atrás.

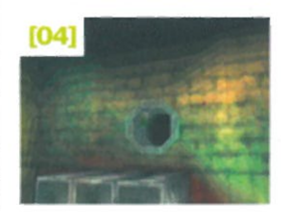
Tírate del saliente, corre escaleras arriba y vuelve con el rey Mullock. Serás teletransportado al borde del agua, pero no hagas sonar aún la campana. En vez de eso, vuelve hasta el lugar donde te enfrentaste a la segunda serpiente [08]. Al control de la Dan-mano, salta a través del túnel del medio y píllate el cáliz [09]. Ahora regresa a la orilla y toca la campana. Salta a la balsa y en marcha.

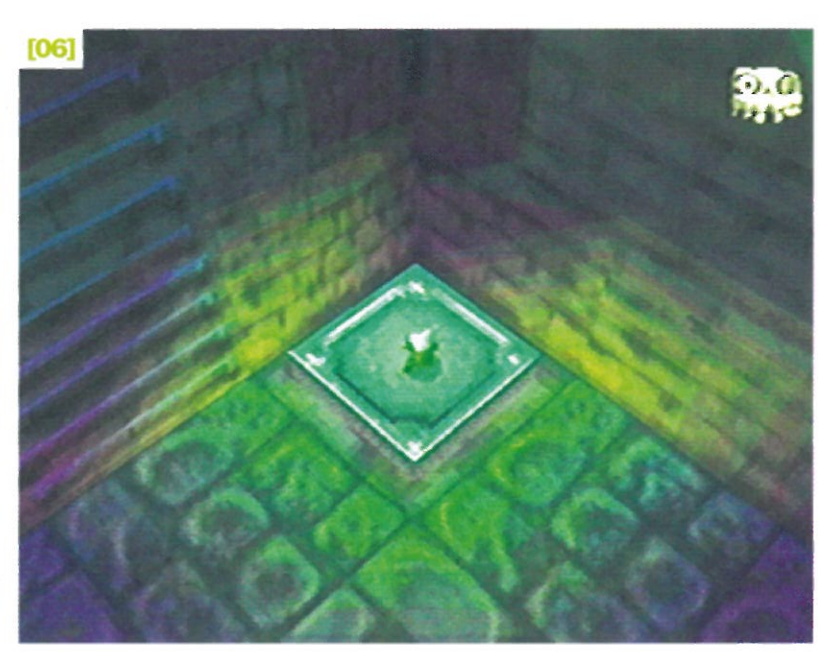

CONSEJO

MANO DESARMADA
Recuerda, como la Dan-mano no tiene armas, es vulnerable. Su única defensa es correr por ahí esquivando cosas. Evita los tramos profundos de agua: la Dan-mano se ahoga con facilidad.


[02]


[03]


[04]


[06]


[08]

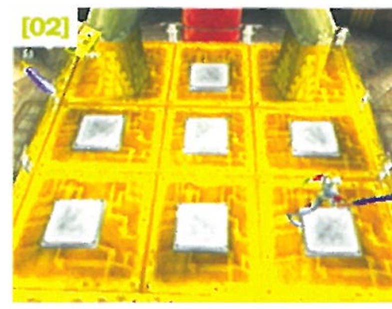

[09]

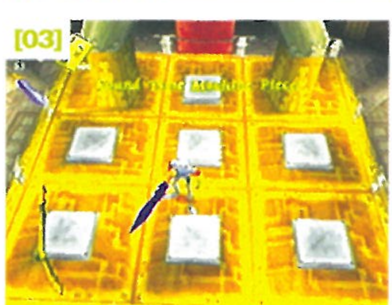
NIVEL 10.01
LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Una vez aparezcas de nuevo en el museo, entra en la sala que encontrarás bajando las escaleras. Mata a los caballeros sin dilación, baja corriendo las escaleras y entra en la siguiente sala. Cambia entonces a la Dan-mano y entra en la sala de exposiciones del medio. Salta por los escalones y al otro lado de la plataforma flotante para conseguir la primera de las piezas de la máquina del tiempo [01]. Vuelve con Dan y regresa corriendo arriba para entrar en la sala de la izquierda.

Dirígete hacia la derecha y entra en la primera sala a la que llegas. Aquí deberás copiar exactamente la misma melodía que toca la máquina. Sigue la pauta con cuidado y cópiala caminando sobre los cuadrados grises adecuados [02]. Por desgracia no te podemos ayudar con esto, ya que la pauta es aleatoria y cambia en cada partida. Cuando el ovni deje caer otra pieza de la máquina del tiempo, agárrala y sal de la estancia [03]. Ve corriendo hacia la derecha por el rellano y entra en la siguiente sala.

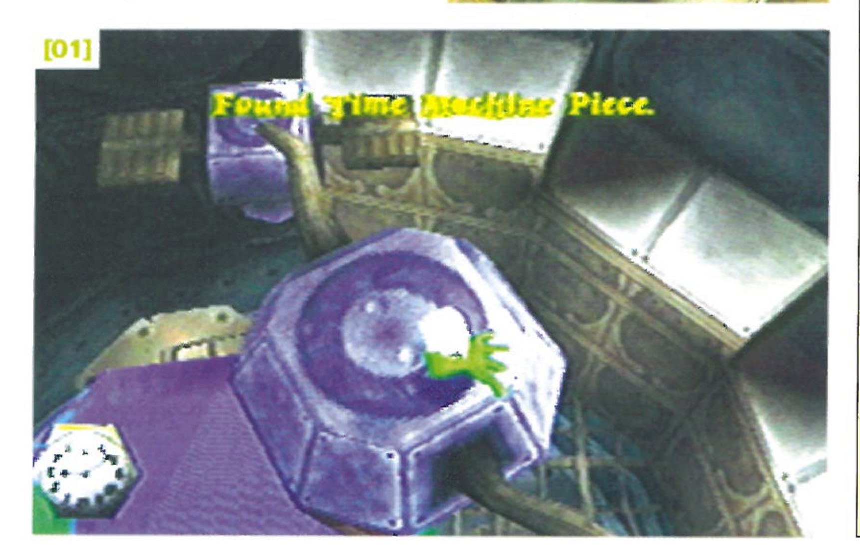
Ponte en el botón de la izquierda para sacar al alienígena de su cráter y cambia entonces a la Dan-mano. Corre a la sala de la exposición del espacio a través del hueco en el cristal y ponte cerca del cohete. Cuando el alien te dispare, apártate para que alcance al cohete y no a ti [04]. Retoma el control de Dan y repite el proceso con los dos otros extraterrestres. Toma la tercera y última pieza de la máquina del tiempo, vuelve con Dan y abandona la sala. Cruza la última puerta del rellano y coloca todas las piezas de la máquina del tiempo que has conseguido en dicha máquina [05].





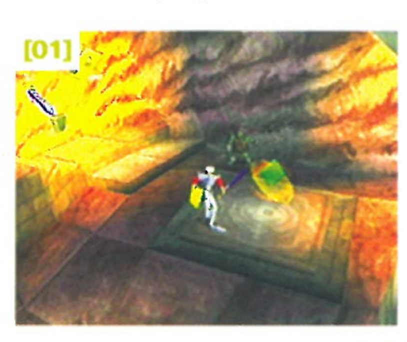






NIVEL 10.02
MÁQUINA, CLOACAS

En las cloacas, dirígete a la sala central y entra en el edificio gris en medio de los puentes. Tírate por el agujero de la izquierda, corre hacia abajo y hazte con la piedra del tiempo (Time Stone) [01]. Cambia a la Dan-mano y corre regreso a los escalones. Salta al pequeño agujero en la pared y sube la rampa, cruza los puentes y entra otra vez en el edificio gris. Ponte en el botón de dentro del viejo horno [02]. Usando a Dan, sal por la puerta abierta. Entra de nuevo en el edificio gris y recupera tu cabeza. Encamínate a la casa del rey y derriba uno de los Mullocks para que salga el rey. Noquéalo, toma la llave y úsala para entrar en su casa [03]. Corre enseguida a la sala del fondo y cámbiate en el vestuario [04]. Vete a la orilla y haz sonar la campana. Salta a la balsa y aléjate.



CONSEJO

REACCIONES RELÁMPAGO
Cuando el Destripador le vaya quitando la vida a Kiya, usa el relámpago bueno como recarga. Ve lanzándoselos a ella mientras esquivas al Destripador y seguirá viva.







JEFE: EL DESTRIPADOR

Rellena la energía en la fuente, cómprale al estraperlista todo cuanto necesites y entra en la arena del Destripador. Éste se abalanzará unas cuantas veces contra ti y te cortará con sus garras súper afiladas. Esquívalo alejándote de él mediante "esprints atrevidos" [01]. Cuando agarre a Kiya, usa tu relámpago contra él para reducir su energía [02]. Ten cuidado porque él también le restará energía a Kiya.

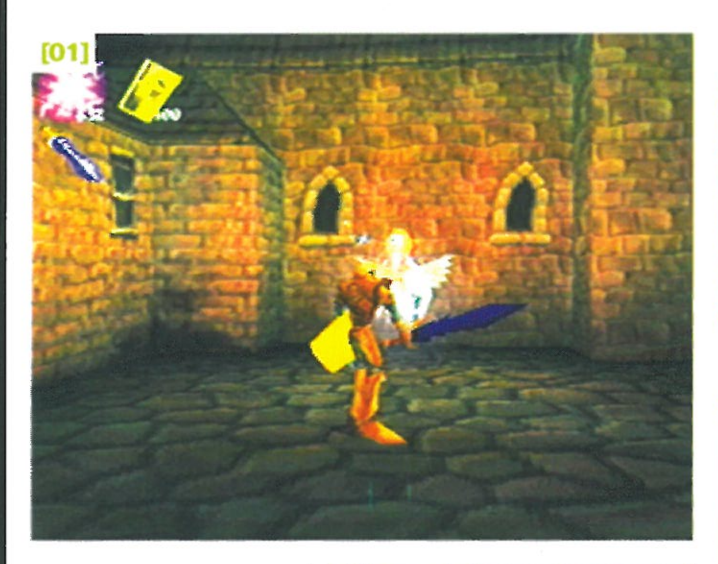
Cuando el Destripador inicie su movimiento Flash-Dash (correr de lado a lado), echa a correr o te alcanzará [03]. A veces el Destripador soltará unas bombas contra ti, así que esquívalas [04]. Ve mermándole la energía y pronto sucumbirá.










[01]


[03]


[04]

NIVEL 11.01
CAPITELES DE LA CATEDRAL

Rompe el cofre junto a la puerta de entrada principal y toma el escudo de oro. Ahora ve al lado izquierdo de la catedral y toma el alma buena (Good Soul) [01]. Sube por la escalera y usa el relámpago para fulminar al demonio volador. Recoge el tesoro tras la esquina y escala la pared, usando el escudo para bloquear el metal fundido [02]. Cárgate al demonio volador y ve más allá de las llamas. Hazte con el tesoro y escala la pared, evitando de nuevo el metal fundido. A la derecha hay un escudo de plata (Silver Shield), en el cofre, y algunos tesoros. Tómalos y pasa las llamas de la izquierda [03]. Mata al demonio volador y trepa por la pared hasta arriba del todo, liquidando a los dos demonios voladores.

Toma el alma buena de la parte delantera del tejado [04]. Corre hacia la parte de atrás del tejado y entra en la sala de la izquierda. Agarra el alma buena y aniquila a todos los demonios voladores para salir [05]. Entra en la sala de enfrente y haz lo mismo. Ahora dirígete a la torre principal, matando a los demonios. Da la vuelta a la torre y entra en la sala de la parte de atrás para rellenar la energía; usa además al estraperlista para reparar tu armadura y tu escudo. Vuelve a la parte delantera de la torre y sube por la escalera. A medio subir, ve por el camino de la escalera a la derecha y llégate al saliente. Toma la botella de vida y la quinta alma buena [06]. Ve hasta la cumbre de la torre y cruza la puerta.

CONSEJO

LA GRAN ESCAPADA
Como sólo tienes un minuto para escapar de la torre, cada segundo cuenta. Corre todo el rato y procura no perder el tiempo. Al subir en la lámpara, no le des demasiadas veces al interruptor o te pasarás la parada y se te acabará el tiempo.

NIVEL 11.02
EL DESCENSO

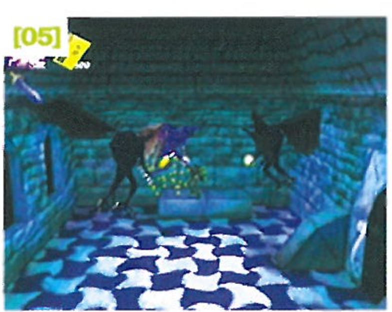
Salta a la lámpara de araña y dale al interruptor para hacerla bajar. Salta a cualquier lado para hacerte con las dos almas buenas [01], salta de nuevo a la lámpara de araña y bájala al suelo. Déjate caer, mata a los cuatro caballeros con tu espada mágica y cruza la pequeña entrada al fondo de la sala. Toma el alma buena y despacha a los perros demoníacos para salir [02].

Ahora cruza la gran entrada en la sala de la lámpara de araña. Tírate al suelo y cárgate a los caballeros. Sube de vuelta arriba, recogiendo todos los tesoros y regresando al nivel más alto. Cuando se acerque, salta a la plataforma colgante del medio y luego a la de la izquierda [03]. Salta a la escalera y sube para ver al estraperlista.

Gírate y salta a los anillos movibles de madera. Salta por encima de los cilindros y toma las dos almas buenas de los extremos del anillo movible del medio [04]. Salta al saliente distante a por la otra alma buena. Brinca por la derecha hacia el otro lado y cruza la siguiente sala. Déjate caer y dale al interruptor para que descienda la lámpara de araña.

Salta encima de ella y acciona dos veces el interruptor para hacerla subir. Entonces da un salto supercargado hacia el saliente alto y píllate la rueda dentada de oro (Gold Cog) [05]. Vuelve a la otra sala y tírate al suelo, cruzando la puerta pequeña del fondo. Hazte con la botella de vida y la última alma buena y mata a todos los perros demonio [06]. En la siguiente sala, usa la rueda


[02]


[05]


[06]


[01]


[02]


[03]



[07]


[09]

CONSEJO

COMPRA BALAS
Antes de medirte con el Demonio, asegúrate de tener suficientes balas para la pistola-ametralladora; de no ser así, cómprale algunas al estraperlista. Dicha ametralladora de tambor es vital contra la nave de Lord Palethorn. Evita asimismo sus misiles rastreadores: te atontarán un momento y no podrás moverte o disparar.


[04]


[08]


[10]


[11]

dentada de oro con las ruedas dentadas [07] y dale al interruptor para hacer girar una vez la siguiente sala. Entra en la sala que ha rotado y trepa hacia la siguiente. Déjate caer y cambia a la Dan-mano. Tírate por el agujero en medio de la sala. Salta la rueda dentada, dirígete a la segunda rueda dentada y tómala [08]. Salta a la rueda dentada grande para que te lance al saliente. Deja la sala y controla al Dan descabezado en la primera sala con ruedas dentadas.

Vuelve a ponerte la cabeza y dale dos veces al interruptor para que la sala vuelva a rotar. Entra en la segunda sala y acciona tres veces el interruptor de ahí. Sube a saltos los escalones para entrar en la tercera sala y escala, entrando en la siguiente. Tras la secuencia de vídeo, tendrás un minuto para escapar de la torre. Sal de inmediato de la sala y pasa por las salas de las ruedas dentadas en dirección a la de las plataformas colgadas [10]. A continuación, trepa y dirígete a la sala de la lámpara de araña. Dale enseguida al interruptor para que la lámpara baje y encarámate a ella para subir hasta arriba del todo [11]. Una vez en lo alto, salta a la puerta y sal. ¡Uf!


[05]


[06]

JEFE FINAL: DEMONIO

Tras guardar tu posición, entra en la siguiente sala, cúrate en la fuente verde y cómprale todo lo necesario al estraperlista. Ahora te las verás con el último jefe del juego... ¡prepárate! Antes de enfrentarte al demonio tendrás que volver a luchar con Dogman y Mantis. Sigue las mismas tácticas que en la guía de la academia naval de Greenwich. Cuando estiren la pata, sube las escaleras al fondo de la sala y encárate a la horma de tu zapato... El Demonio alzará uno de sus puños y golpeará el suelo, así que esquívalo porque te noquea temporalmente [01].

Cuando Lord Palethorn pase volando en su nave, usa tu pistola-ametralladora (Gatling Gun) contra él mientras sorteas los misiles que te lanza [02]. Otro movimiento de ataque del Demonio consiste en escupir llamas al suelo. Éstas se mueven hacia fuera desde el centro, así que sáltalas para no quemarte [03]. Ve disparando a la nave y al final harás que Lord Palethorn dispare por accidente al Demonio [04]. Tras cuatro impactos, el Demonio cae a la oscuridad y Lord Palehorn hace un aterrizaje forzoso. ¡Hurra!

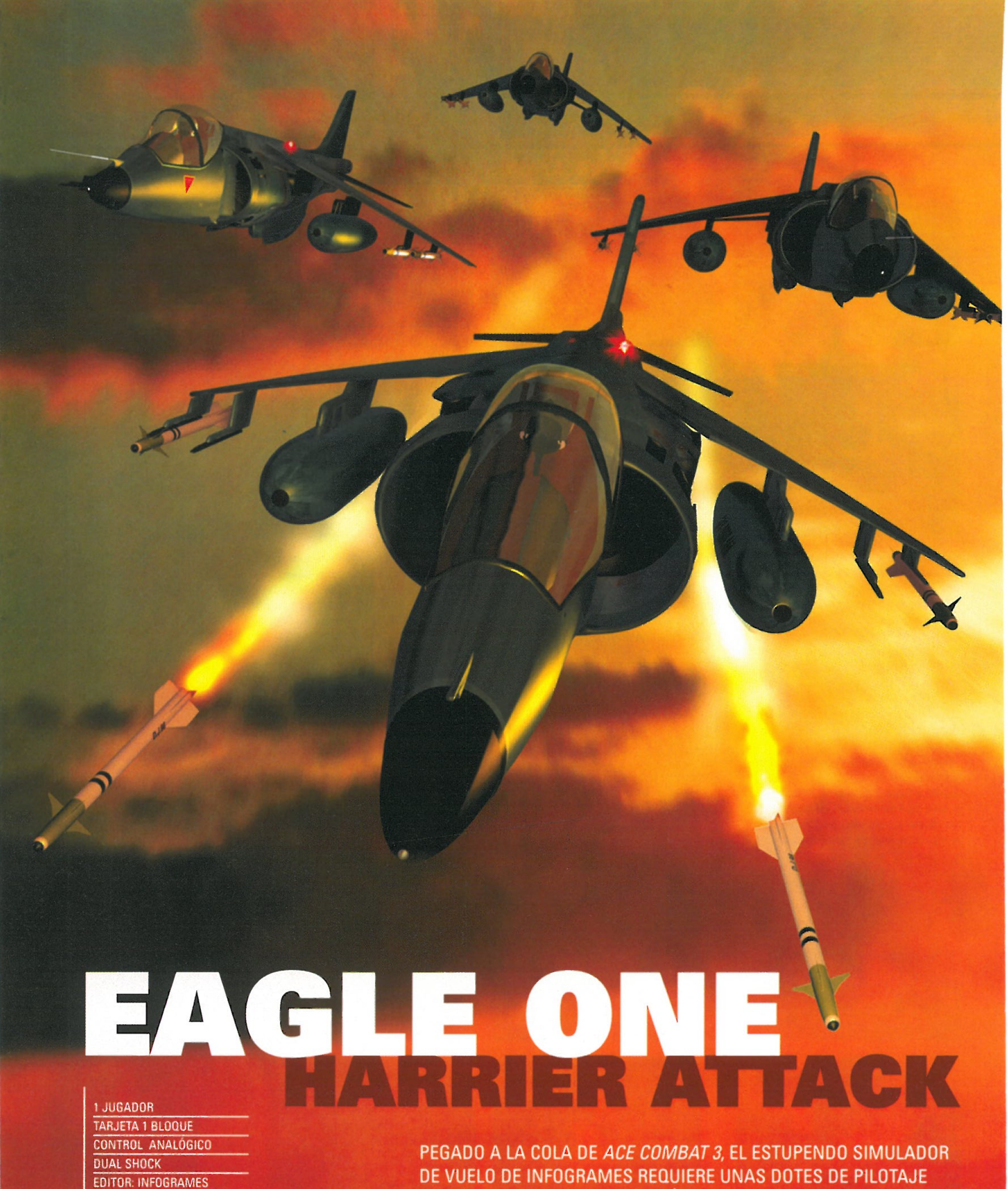

[01]


[02]


[03]


[04]





EAGLE ONE
HARRIER ATTACK

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS

PEGADO A LA COLA DE *ACE COMBAT 3*, EL ESTUPENDO SIMULADOR DE VUELO DE INFOGRAMES REQUIERE UNAS DOTES DE PILOTAJE EXPERTO. APRENDE A VOLAR MÁS ALTO CON NUESTROS TRUCOS EXCLUSIVOS Y LA GUÍA DE MISIONES COMPLETA.



EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

GUÍA DE MISIONES

Las misiones tienen lugar en diferentes islas del área. Hay que completar todas las de una isla para poder avanzar. Éstas son tus misiones, si decides aceptarlas.

HAWAI

MISIÓN 1: DESPEGUE DE EMERGENCIA

Qué hacer: La primera misión es proteger tu base, en Hawai. Debes destruir tres MiGs que os atacan.
Selección de armas: Cohetes.
Consejos: Vuela despacio y cárgate los MiGs uno a uno. Cuando estés a unos 200 pies de distancia, dispara los misiles para garantizar un impacto directo.

MISIÓN 2: FURIA EN LA CARRETERA

Qué hacer: Debes destruir el convoy de la carretera antes de que escape bajo tierra.
Selección de armas: Misiles aire-tierra contra el convoy.
Consejos: Vira a la izquierda y vuela hacia el Oeste en cuanto despegues. Flota cerca de cada vehículo, a menos que tengas una punterías de primera. Ve rápido porque los MiGs y los tanques son de lo más molesto y responden a tu ataque.

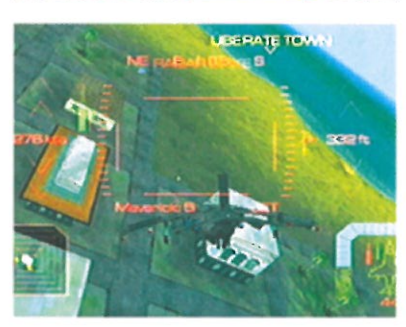
MISIÓN 3: HOMBRE ABATIDO

Qué hacer: Debes rescatar a tu colega derribado y destruir luego tres helicópteros Apache enemigos.
Selección de armas: Misiles aire-aire contra los Apache.
Consejos: Ve directo hacia el pequeño punto de luz azul del radar. Aminora y flota sobre la X. Pulsa ■ para aterrizar en la marca. Destruye enseguida los helicópteros y vuelve a la base. Aterriza en la pista para terminar.









MISIÓN 4: LIBERACIÓN

Qué hacer: Debes proteger la ciudad de Naahelu. Por lo tanto, se trata de que destruyas a los enemigos, pero sin dañar la ciudad...
Selección de armas: Misiles aire-tierra contra tanques y jeeps. Cañones contra los aviones, ya que son demasiado rápidos para tus misiles.
Consejos: Tienes que eliminar a los cazas, helicópteros y objetivos de tierra. No le des a la ciudad, por favor.

MISIÓN 5: HUIDA

Qué hacer: Primero, elimina las cuatro torres de vigía y las puertas para que el camión pueda escapar. Luego protégelo a toda costa.
Selección de armas: Usa misiles aire-tierra contra las torres de los guardias y las puertas. Luego todo lo que haga falta para cargarte a cualquiera que amenace al camión.
Consejos: No dejes de moverte al atacar la prisión, ya que las balas vendrán de todas direcciones. Luego haz lo que DeLaro dice en pantalla.





CONSEJO

En lo alto de la pantalla hay una brújula. El objetivo se muestra en su parte superior con una flecha, indicando la dirección en la que deberías ir: algo que va de perlas cuando estás desorientado o perdido.

TRAMPOSILLO...

Cuando estés en la pantalla de opciones, prueba a pulsar estas combinaciones de botones para acceder a algunos trucos con diferentes resultados. Hay que pulsar los botones en el orden indicado, uno tras otro. Si el código ha funcionado, oirás un ruido.

Acceder a todas las misiones	R1, L1, R2, L2, Start
Munición ilimitada	R1, L1, R2, L2, R1
Invulnerabilidad	R1, L1, R2, L2, L1





CONOCE TU POTENCIA DE FUEGO

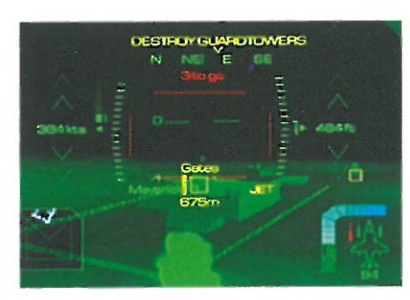
Cañones: Estas ametralladoras estándar son geniales si logras acercarte a un enemigo. Van bien contra los vehículos lentos y de escaso blindaje.
Cohetes: Ideales para eliminar aeronaves. Tienen un alcance relativamente corto, pero son un complemento letal para tu arsenal.
Misiles aire-tierra: Se disparan desde el aire (tú, en tu avión) hacia el suelo (eso duro con lo que estampas al estrellarte). Magníficos para tanques, jeeps y otros enemigos de tierra.
Misiles aire-aire: Usa estas monadas contra los otros aviones. Fija un blanco y dispara a placer. ¡Pobre Placer!
Misiles aire-mar: Úsalos contra submarinos, barcos y portaaviones.
Bombas: Tíralas contra las cosas. ¡Explotan y causan mucho daño!



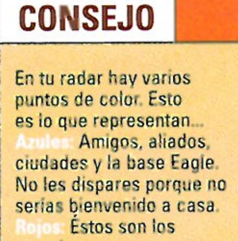
LIBRO DE RUTA





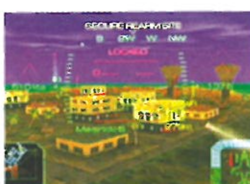


CONSEJO



En tu radar hay varios puntos de color. Esto es lo que representan...
Azules: Amigos, aliados, ciudades y la base Eagle. No les dispares porque no serías bienvenido a casa.
Rojos: Éstos son los enemigos, pero no de los de que completan la misión. Abátelos para conseguir puntos extra.
Amarillos: Objetivos primarios, es decir, los que debes destruir para completar la misión.





MAUI

MISIÓN 1: CONTAGIO

Qué hacer: Dos científicos infectados con el virus de un arma biológica, se han marchado presa del pánico. Detenlos antes de que infecten las ciudades. Debes destruir un flota de blancos enemigos que han entrado en la zona de cuarentena.
Selección de armas: Misiles aire-tierra.
Consejos: Ve directo a por los coches, ya que no tienes mucho tiempo. Cada coche va en una dirección distinta, así que ve rápido con cada uno. Usa cohetes contra los tanques para reservar tus misiles aire-tierra, que son escasos.

MISIÓN 2: JERICÓ

Qué hacer: Volar un puente bien grande. Suena bien, pero primero has de repostar en el aire. Para volar el puente, antes tienes que defender un punto de rearme, rearmar tu avión y soltar las bombas sobre el puente. Ah, sí, y hay uno o dos helicópteros que destruir.
Selección de armas: Bombas para el puente. Contra lo demás todo lo demás.
Consejos: Ve directo al punto de rearme y, una vez completados esos objetivos, vuela hacia el puente. Para soltar las bombas, apunta la mira en la dirección en general y, cuando se unan las dos líneas verticales, ¡bombas fuera!

MISIÓN 3: GRAND THEFT AERO

Qué hacer: He aquí una misión que hará las delicias de los más pillastres. Tienes que destruir las torres de guardia y las puertas para permitir que tu vieja amiga DeLaro apañe el avión Panther y luego protegerla.
Selección de armas: Misiles aire-tierra contra las torres. El resto es obvio.
Consejos: No te separes de DeLaro cuando se vaya y dispara contra todo lo que la amenace.

MISIÓN 4: INFIERNO

Qué hacer: Desciende sobre una plataforma de aterrizaje y pasa al Huey. Entonces debes rescatar a tres científicos y alejarte zumbando del volcán, porque va a hacer erupción como un grano de adolescente.
Selección de armas: Ninguna.
Consejos: Al aterrizar, pulsa ■ para aterrizar, pero cuando casi toques suelo, pulsa ▲ para no estrellarte. A los científicos los puedes rescatar en cualquier orden.

MISIÓN 5: RUPTURA

Qué hacer: Destruye una flota de barcos en la costa de Molokai. Abatir toda la protección y regresar al portaaviones. ¡Parece fácil! ¡Ja, ja!
Selección de armas: Para los barcos lo mejor son los Harpoons (aire-mar). Contra los aviones, usa los cañones.
Consejos: Ten cuidado con tus Harpoons, que no tienes muchos. Los aviones siempre esquivarán tus misiles, así que usa los cañones. Sabemos que se tarda un montón, pero volando como tú sabes y con una buena puntería, pronto serán pasto de los peces.



MOLOKAI

MISIÓN 1: CABEZA DE PLAYA

Qué hacer: Ésta es muy sencilla. Destruye toda la protección aérea y los objetivos de tierra antes de que lleguen tus tropas.
Selección de armas: Siente la Fuerza, Luke. Usa tus instintos de Top Gun.
Consejos: Emmm... cárgate las cosas. ¿Qué más podemos decir?

MISIÓN 2: DESMANTELAMIENTO

Qué hacer: Antes de que puedan bombardear la base, destruye dos grupos de dos bombarderos y sus escoltas (no son unos coches peligrosos).
Selección de armas: Misiles aire-aire o cohetes (ya que los bombarderos son lentos, pero hace falta potencia de fuego para detenerlos).
Consejos: Sigue la brújula hacia el destino correcto, ya que el ordenador de navegación no te indica dónde están los bombarderos. Ve directo a por ellos. La protección aérea, aunque molesta, puede esperar.

MISIÓN 3: ÍCARO

Qué hacer: El avión de Mad Dog está estropeado. Debes realizar una cabriola de circo y acercarte ala con ala a su avión para que pueda cruzar al tuyo. ¡Una locura!
Selección de armas: No seas tonto. Bueno, podrías, sería divertido... ¡pero no!
Consejos: Dos de tus amigos se encargan de los malos, así que no te preocupes por ellos. No hay mucho tiempo: ve a por Mad Dog.

MISIÓN 4: FACÓQUERO

Qué hacer: Debes llegar al A10. Destruye las defensas de su derredor y embarca en el nuevo avión aterrizando junto a él. Una vez en el A10, debes destruir todas las unidades enemigas alrededor de la ciudad.
Selección de armas: Grandes bombas y grandes armas. ¡Enormes!
Consejos: Misiles aire-tierra y grandes bombas. Y punto.

MISIÓN 5: TALÓN DE AQUILES

Qué hacer: En primer lugar, tu avión está sediento, así que reposta. Protege a DeLaro del enemigo hasta que pueda entrar y plantar el virus. Luego protégela un poco más hasta que haga un estúpido aterrizaje forzoso. Será posible...
Selección de armas: ¡Cualquier cosa y todo!
Consejos: Usa tus refinadas dotes y vigila las espaldas de DeLaro.







EAGLE ONE: HARRIER ATTACH







OAHU

MISIÓN 1: TERRENO PROPIO

Qué hacer: Hay que destruir todos los aviones antes de que hundan tu portaaviones. Luego debes aterrizar en la plataforma petrolífera.
Selección de armas: Lo que tú elijas, aunque los cañones serían lo mejor contra los aviones, ya que son hábiles esquivando los misiles.
Consejos: Usa los cañones contra los aparatos enemigos, pero cuidado: podrías darle al portaaviones.
Lo mejor es que te pongas detrás de los enemigos siguiéndolos de cerca y hostigándolos con tus cañones.

MISIÓN 2: KRAKEN

Qué hacer: Debes destruir tres submarinos antes de que lleguen a cierto alcance y dejar fuera de combate a los barcos de escolta.
Selección de armas: Sólo misiles aire-mar contra los submarinos y los demás barcos.
Consejos: Del primer submarino te has de encargar con rapidez. Cuando despegues, flota de nuevo y usa tus misiles aire-mar pesados: con dos debería bastar para acabar con él. Los dos siguientes submarinos están en diferentes direcciones, así que ve enseguida a por ellos. Los barcos de escolta no son un gran engorro si vas rápido, pero ve primero a por los objetivos principales, que son los submarinos.

MISIÓN 3: CONTRAATAQUE

Qué hacer: Reposta. Debes escoltar a los bombarderos silenciosos hasta que al menos uno de ellos cubra una cierta distancia. Protégelos a toda costa de cualquier amenaza.
Selección de armas: Dado que todos los enemigos que te encontrarás van por el aire, lo mejor es que uses misiles aire-aire o cañones.
Consejos: Hay una burrada de aviones, así que ponte en marcha y destruye tantos como puedas.

MISIÓN 4: DAMOCLES

Qué hacer: Hay que destruir los tres Humvees que amenazan la presa.
Selección de armas: Sólo cañones.
Consejos: Sólo cañones, por favor. La presa es un poco sensible al fuego de misiles pesados.

MISIÓN 5: CUENTA ATRÁS

Qué hacer: Destruye el centro de mando y los cuatro misiles que se lanzarán de forma automática. Intenta cargarte a todos los enemigos y aterrizar luego en el portaaviones sumergible Eagle Nest.
Selección de armas: Para el centro de mando y los misiles enemigos, las bombas son vitales, pero el resto es mucho más sencillo.
Consejos: Haz una pasada sobre el centro de mando y suelta una bomba. Si eso no basta, vuelve a sobrevolarlo. También debes bombardear los misiles enemigos, así que destrúyelos lo antes posible. A los enemigos de tierra y aire los puedes eliminar cómo y cuando te convenga. Cuando termines con ellos, regresa al Eagle Nest y aterriza.

KAUAI

MISIÓN 1: DUELO

Qué hacer: Esta misión es un gran duelo con un súper Harrier más bien grandote. En primer lugar, destruye toda su protección.
Selección de armas: Aire-aire o cañones.
Consejos: Sólo hay una escolta de helicópteros: un misilito rápido es buena solución. Para destruir el Harrier, aléjate para crear una gran distancia, gírate enseguida y vete directo a por él. Usa tus aire-aire para asegurar que lo fijas en la mira y dispara a una distancia razonable. Tarde o temprano, el poderoso avión se hará pedacitos como un coche viejo.

MISIÓN 2: PUENTE AÉREO

Qué hacer: Antes de que el tren entre en la base subterránea, debes aterrizar sobre él y recoger a DeLaro.
Selección de armas: Ninguna; sólo puedes destruir los enemigos de los puntos rojos, pero no te molestes.
Consejos: Vuela recto y mantenlo firme. DeLaro está en la cabeza del tren.

MISIÓN 3: PELUSILLA

Qué hacer: Debes transbordarte al F-16, así que ve al aeródromo y aterriza. Una vez que pilotes el nuevo avión, únete a la batalla y destruye a todos los enemigos del aire.
Selección de armas: Como antes, cañones y misiles aire-aire.
Consejos: ¡Cuidado! El F-16 es muchísimo más rápido que el Harrier, que ahora te parecerá un caracol. Practica el manejo mientras vas hacia el enemigo.

MISIÓN 4: COLOSO

Qué hacer: Destruye el portaaviones enemigo. Debes eliminar todos los barcos y aviones de escolta.
Selección de armas: Misiles aire-mar para el portaviones y cualquier cosa contra los demás.
Consejos: Si te has de rearmar, puedes aterrizar en el barco rastreador en cualquier momento. Ve primero a por el portaaviones: así te puedes centrar en la protección aérea y marina, que se mueve más deprisa.

MISIÓN 5: APOCALIPSIS

Qué hacer: Ésta es la última misión. Debes localizar el coche con la bomba. Aterriza, recoge la bomba y baja por el hueco del ascensor. Coloca la bomba al fondo del hueco y vete enseguida.
Selección de armas: No te molestes por nada. Usa las armas sólo para protegerte o conseguir puntos.
Consejos: Usa tu radar para localizar el coche. Como nunca está en el mismo sitio, deberás darte prisa. Ve allí y recoge la bomba. Cuidado al bajar por el hueco porque es muy estrecho. Aterriza, pon la bomba y vete. No te preocupes por los lados al subir, a menos que te quede poca energía.

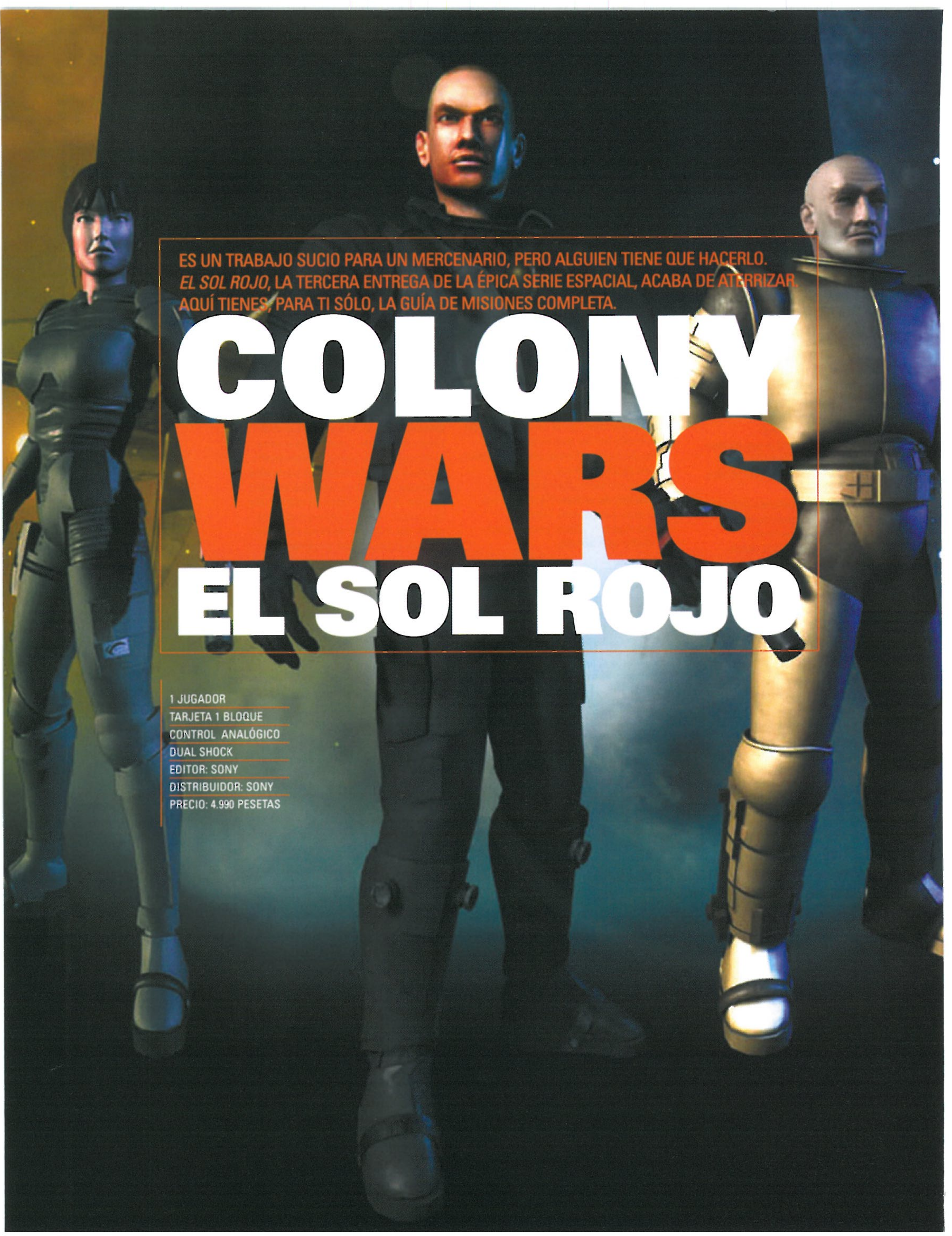












ES UN TRABAJO SUCIO PARA UN MERCENARIO, PERO ALGUIEN TIENE QUE HACERLO.
EL SOL ROJO, LA TERCERA ENTREGA DE LA ÉPICA SERIE ESPACIAL, ACABA DE ATERRIZAR.
AQUÍ TIENES, PARA TI SÓLO, LA GUÍA DE MISIONES COMPLETA.
COLONY
WARS
EL SOL ROJO
1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 4.990 PESETAS

ENTRADA AL SISTEMA Y DESPEGUE

Como mercenario, se te requiere para realizar el trabajo sucio de alguien, y no nos referimos precisamente a hacerle la colada... Con todo, no es un mal trabajo: puedes hacer explotar cosas e ir por ahí en una o dos naves espaciales la mar de fardonas. Y lo mejor es que, además, te pagan. Quizá la única pega sea que igual te matan. Recuerda que el enlace neural (Engram Link) te muestra el auténtico camino hacia tu destino; es decir, estas misiones son las que te hacen avanzar en el juego. Aquí tienes la guía completa para ayudarte a sobrevivir.

ESTACIÓN ESPACIAL: MAGENTA
ÓRBITA DE PERÍPOLIS

SERVICIO DE ESCOLTA

Precio: 8.000 Créditos (Cr.)
Órdenes y objetivos: Debes ayudar en la defensa del convoy de la superficie, proteger los Stompers de carga y permanecer siempre con el convoy.
¿Dónde?: Superficie de Perípolis
Tácticas de pilotaje: Esta misión es bastante sencilla. Sólo has de ir a por los cazas que atacan: no vueles hacia los lejanos, ya que pueden atacar por el otro lado y no llegarás a tiempo. Usa el láser para abatirlos. Cuando aparezcan los tanques, persíguelos y utiliza el láser. Reserva tus misiles aturdidores para otra misión o véndelos.



CONTRABANDISTAS REBELDES

Precio: 12.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Intercepta a los traficantes de armas rebeldes. Debes destruir las naves de la flota rebelde antes de que llegue la policía.
¿Dónde?: Órbita de Optima Ferox
Tácticas de pilotaje: Vete derecho a por las dos naves ya que hay un límite de tiempo. Las que debes destruir son las amarillas, y no el crucero de combate. Aniquila a los cazas que se te pongan en medio, pero no busques pelea que no tienes tiempo. Completada la misión, dirígete a la puerta de salto (verde) y vete.

ENLACE NEURAL: VALDEMAR

Precio: 10.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Localizar y proteger al general hasta que lo recojan. Destruir cualquier amenaza hostil de interceptación.
¿Dónde?: Superficie de Optima Ferox
Tácticas de pilotaje: Vuela hacia la línea de puntos de radar amarillos y verdes. Verás con exactitud dónde está el general por las bengalas que dispara. Acércate y ponte a flotar justo encima de él. Cuando las criaturas carnívoras empiecen a atacar, ve primero a por las que estén más cerca. Hay que darles duro, pero pronto estarán muertas. Ve girando para avistar a la siguiente criatura. Cuando transcurra el tiempo, la nave de transporte recogerá al general y habrás acabado.



INTRODUCCIÓN ENCUBIERTA

Precio: 15.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Introducción encubierta y ataque a las instalaciones terrestres rebeldes. Debes permanecer en los desfiladeros para eludir los sistemas de defensa. Destruye todos los generadores de escudo y aguarda al ataque orbital.
¿Dónde?: Superficie de Dendray
Tácticas de pilotaje: Quédate en los desfiladeros para esconderte de las defensas automatizadas. Destruye los tanques rebeldes con unos cuantos misiles.Ten cuidado con los cazas rebeldes. Para dejar al descubierto la base rebelde, primero debes localizar y destruir los cuatro generadores de escudo (amarillos). Entonces aparecerá un generador auxiliar, así que cárgatelo. Una vez que dé inicio el ataque orbital, aléjate o te atrapará la onda expansiva.





A VER QUÉ PILOTO HOY...

Como piloto espacial, te hace falta una nave que pilotar y con la que cargarte cosas. Hay muchas naves que puedes ir intercambiando a lo largo del juego, cada una de ellas con sus puntos fuertes y débiles. Aquí tienes la lista completa de los vehículos cósmicos, con un análisis detallado de sus aptitudes...

CRB SNAPDRAGON

Empiezas el juego con esta chatarra de aspecto estrafalario. Pero bueno, para un mercenario novato no está mal.

Casco:	6
Velocidad:	4
Escudo:	4
Cuerpo de refrigeración:	3

ZAIBATSU ZU-7 RYUSEI

Tras completar la misión de Valdemar recibes esta nave. Parece el submarino amarillo de los Beatles, pero más bonito.

Casco:	6
Velocidad:	5
Escudo:	5
Cuerpo de refrigeración:	5

ZAIBATSU ZU-15A SHINDEN

Una molona máquina voladora de color azul, rápida y furiosa. Disponible en la estación de Marjorie.

Casco:	6
Velocidad:	6
Escudo:	6
Cuerpo de refrigeración:	5

HARPER-JONES H25 COBRA

Una nave con rayas rojas y blancas más bien estrambótica, pero verdaderamente una de las más efectivas.

Casco:	8
Velocidad:	6
Escudo:	6
Cuerpo de refrigeración:	6

HARPER-JONES H4E MAGNUM

Una nave gris que parece un cruce entre una pistola y un autobús. Vaya combinación. Es buena, eso sí.

Casco:	8
Velocidad:	6
Escudo:	6
Cuerpo de refrigeración:	7

BSI 919 MEDUSA II

Un buen aparato tipo langosta que recuerda a la nave Slave 1 de Boba Fett que aparecía en *Star Wars*.

Casco:	8
Velocidad:	6
Escudo:	6
Cuerpo de refrigeración:	7

BSI 303 HYPER ZEROID

Esta nave súper veloz y súper fuerte parece una mariposa sorprendida, pero es la mar de buena.

Casco:	8
Velocidad:	7
Escudo:	7
Cuerpo de refrigeración:	8

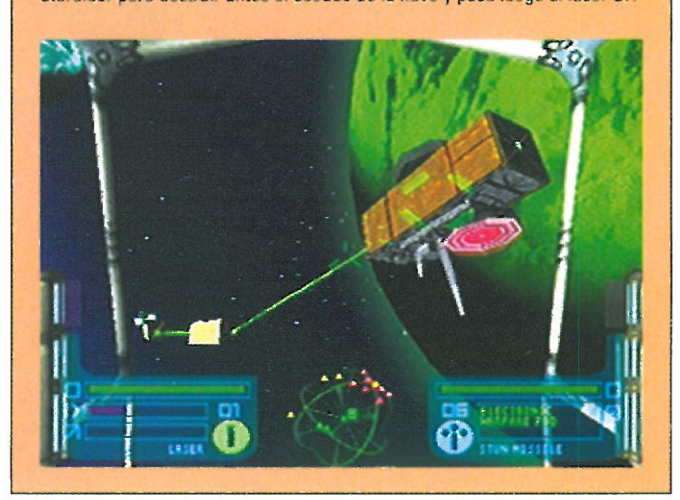
BSI 606 SUPER MEDUSA

Cuando la ves te parece más bien la mitad superior de un robot con una pecera verde por cabeza, pero cuando tomas los mandos y la pilotas, te das cuenta que es buenísima.

Casco:	9
Velocidad:	8
Escudo:	8
Cuerpo de refrigeración:	9

AFRENTA Y PERJUICIO

Precio: 12.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Ejecución de un criminal de guerra de los Empirets. Evita que te detecten siguiendo de cerca la vaina de armamento electrónico (EWP). Destruye la nave que transporta al comisario Yujold y sal por la puerta de salto.
¿Dónde?: Espacio de Dendray
Tácticas de pilotaje: Mantente cerca de la EWP, pero no choques contra ella demasiadas veces (no es indestructible, ¿sabes?). Quédate con ella cuando serpentee hacia el aparato enemigo. Yujoid está en el Injury, pero espera a recibir confirmación antes de atacar. Si lo tienes, emplea el láser aturdidor para destruir antes el escudo de la nave y pasa luego al láser GP.



ENLACE NEURAL: CONVOY

Precio: 13.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes escoltar el convoy hasta la puerta de salto y destruir las naves piratas que te amenacen. Hay créditos extra por destruir el galeón pirata.
¿Dónde?: Espacio de Perípolis/Dendray
Tácticas de pilotaje: No te molestes con el galeón, la verdad; a menos que quieras el botín, so codicioso. Limítate a atacar a tantos barcos piratas como puedas y pronto aparecerá la puerta de salto. Entonces puedes emprenderla con el galeón, si te ves capaz, o dar la vuelta y correr hacia dicha puerta.





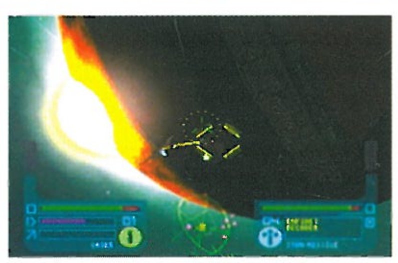
EL RADAR

En tu radar se indican las naves enemigas, las amistosas y los blancos principales con puntos de distinto color. Esto es lo que significan:
VERDE: Vehículos, naves, bases y objetos amigos. Debes protegerlos y evitar dispararles. También representan puertas de salto o jumpgates.
ROJO: El enemigo. Objetivos primordiales. Dispárales, dispara ¡contra todos... Ja... Ja... Jaaaa!
AMARILLO: Blancos neutrales. En general, moléstate en dispararles sólo si te lo indican las instrucciones; por ejemplo, los generadores de escudo en la "Introducción encubierta".

ENLACE NEURAL: RESCATE

Precio: 24.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes recuperar tecnología de descodificación militar de alto secreto. Destruye las puertas de cargamento del Morgan's Ghost, protege y apoya al equipo de recuperación y luego vuela el Ghost en mil pedazos. ¡Yepaaa!
¿Dónde?: Agujero dimensional de Maxia Ferox
Tácticas de pilotaje: Antes de irte hacia las puertas del cargamento, intenta destruir todas las torretas armadas de la nave nodriza. Una vez eliminadas todas o casi todas las torretas, ve a por las puertas. Cuando el equipo de rescate se haga con el decodificador, protégelo a toda costa. Vigila con los cazas piratas. Al proteger el decodificador, síguelo, gira 180 grados y enciende los impulsores inversos para volar hacia atrás. De este modo puedes eliminar con facilidad a cualquier caza amenazante. Usa el láser antiescudo contra la nave nodriza hasta hacer desaparecer sus escudos y pasa entonces al láser GP para el ataque final.





ESTACIÓN ESPACIAL: MARJORIE'S ÓRBITA DE NUEVA INDIA

RESCATE

Precio: 12.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Ten la bolsa de saqueo a punto y ponte el pasamontañas bien ceñido. Es momento de un poco de sigilo y hurto en toda regla. Debes hacerte con el ídolo de Donachet y salir. Para evitar recalentarte, ve de un asteroide en sombra a otro.
¿Dónde?: Subespacio/espacio de MHI
Tácticas de pilotaje: Para esta misión necesitas el cañón apresador, pero las válvulas de refrigeración también pueden ser un recurso fiable. Los asteroides en sombra son los que están despejados. Vete directo hacia ellos y quédate allí un rato. ¿Hace un cafelito y unas pastas mientras tanto? Cuando te hayas enfriado, continúa hacia el siguiente. El ídolo es el punto rojo brillante que aparece en tu radar. Dirígete ahí directamente y usa el gancho para prender el ídolo. Vuelve enseguida a un asteroide en sombra. El crucero Donachet no es una auténtica amenaza, pero quizá sea conveniente evitarlo. En cuanto tengas el ídolo, ve a la puerta de salto, usando los asteroides en sombra para mantenerte fresco.





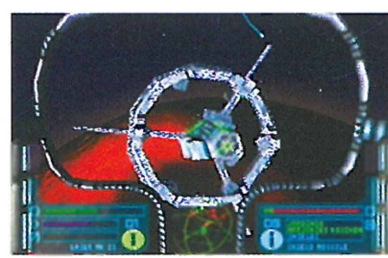
CONVOY

Precio: 12.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Escolta un convoy de refugiados a una zona segura. Lleva a los refugiados hasta las balizas de la policía. Destruye cualquier ataque enemigo amenazador.
¿Dónde?: Borde del sistema
Tácticas de pilotaje: Instala tu nuevo y flamante Láser GP MkII a bordo y ataca a cualquier nave enemiga que se acerque. Vendrán naves Empiret a remolcar a los refugiados, así que estáte atento y destrúyelos lo antes posible. Sigue las dos líneas de las cajas de cargamento (los refugiados) y cárgate todo lo que se aproxime. Habrás acabado cuando los transportistas traspasen las balizas.

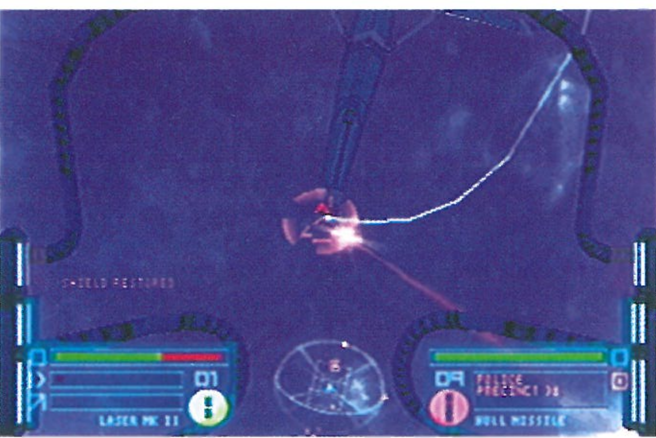












INVESTIGACIÓN

Precio: 13.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes investigar los ataques a instalaciones de terraformación. Sigue a los cazas Dargothan a los emplazamientos y elimina cualquier amenaza. No mates a los Tolrasaurs.
¿Dónde?: Superficie de Tolrak
Tácticas de pilotaje: Procura no matar a ningún Tolrasaur: en vez de eso, aprovecha para sacarles esos molestos cañones de encima a tiros. No te alejes demasiado de las estaciones. Esos irritantes cazas son bastante fáciles, así que cárgatelos. No te preocupes si una o dos estaciones resultan destruidas: aun así completarás la misión. Una vez destruidas las armas de los Tolrasaurs, cruza la puerta de salto.



ENLACE NEURAL: DEFENSA

Precio: 32.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes proteger el Marjorie's Kitchen. El enemigo está atacando la estación y tienes que interceptar y destruir todos sus aparatos.
¿Dónde?: Órbita de Nueva India
Tácticas de pilotaje: Hay muchas naves enemigas y hay que destruirlas todas. Los escudos del Marjorie's Kitchen no duran demasiado, así que debes ir deprisa. Quédate en torno a la estación y ataca a los blancos rojos. Algunos aparatos enemigos pasan y te atacan, así que dispárales y de vez en cuando persíguelos, pero no te separes mucho de la estación. Los cazas aliados ayudan derribando los escudos y cascos del enemigo: tú sólo tendrás que rematarlos.

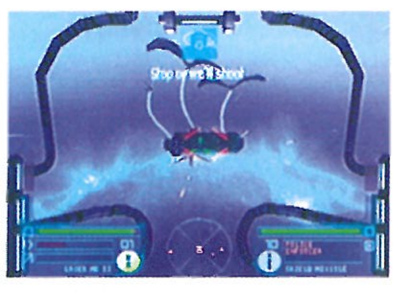
THUNDERBOWL

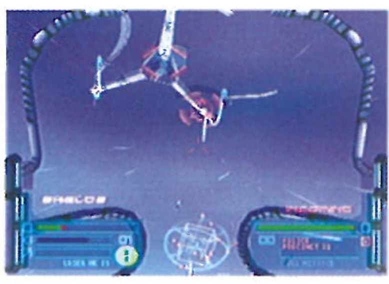
Precio: 20.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Ésta es una batalla total en un escenario de competición. Las defensas automatizadas han sido activadas: evítalas y destruye a tus rivales.
¿Dónde?: Superficie de Tappa Post
Tácticas de pilotaje: La forma más fácil de derrotar a la mafia es ir volando en torno al edifico central. Sí, es trampa, pero también una buena forma de sobrevivir. Tan sólo aguarda a que quedéis tú y otro: a estas alturas, la energía de tu oponente debería ser mínima. No te llevas las bonificaciones, pero al menos sobrevives, ¿no? Si quieres enfrentarte a los otros, todos tuyos, no faltaría más.

ATAQUE QUIRÚRGICO

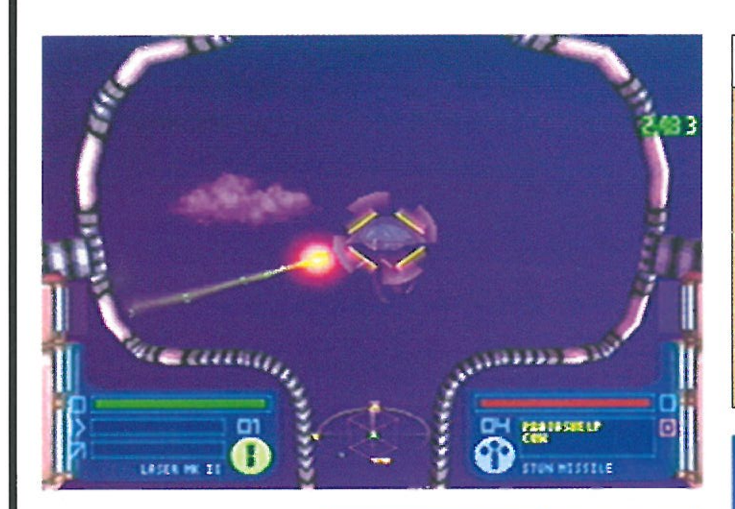
Precio: 22.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Ésta es una misión ilegal a más no poder. La familia Jardinian te ha contratado para quitar las tres correas que mantienen el precinto 31 en órbita. Éste se encuentra dentro de las defensas de la policía. Entra, destruye las correas y sal de ahí a toda pastilla.
¿Dónde?: Órbita de la estrella de Marjorie
Tácticas de pilotaje: La única manera de destruir las correas es machacar los brazos principales que salen del precinto mismo. Si tienes dinero, compra dos impulsores de recarga (Recharge Boosters). Esto hará que tu escudo se recupere mucho más aprisa. Vete directo a por los brazos con tus lásers y destrúyelos uno a uno. Cuando te los hayas cargado todos, ve directamente a la puerta de salto.











CACERÍA

Precio: 5.000 Cr. por Protoshelp capturado.
Órdenes y objetivos: Ésta es en realidad una misión para hacer dinero, pero no deja de ser peligrosa. Debes aturdir a estas criaturas tipo medusa antes de poder recogerlas con la barcaza. Evita a los Protoshelp toro.
¿Dónde?: Superficie de Pylon Ginta
Tácticas de pilotaje: Antes de empezar, asegúrate de contar con muchos misiles aturdidores. Una vez localizado un Protoshelp normal (amarillo en el radar), apúntale y dispara un misil. Esto lo desorientará para que la barcaza pueda recogerlo. Ten cuidado con los toros y sobre todo los guardas Squoroshelp. Sólo dispones de cinco minutos, así que ve deprisa y recuerda: cuantos más captures, más dinero recibirás. Puedes obtener un botín adicional matando a los Squoroshelp, así que si te atacan cárgate a todos los que puedas.

PROTECCIÓN

Precio: 20.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Defender el SS Angeli y destruir todas las fuerzas de los Donachet.
¿Dónde?: Órbita de Aurora Angelis
Tácticas de pilotaje: Usa el cañón Gauss. Éste perfora los cascos enemigos, destruyendo los cazas en segundos. El crucero requiere muchos más impactos, así que mientras suprimes cualquier amenaza para el Angeli, dispara tu cañón Gauss contra el crucero. En cuanto el crucero sea eliminado, la amenaza desaparecerá.

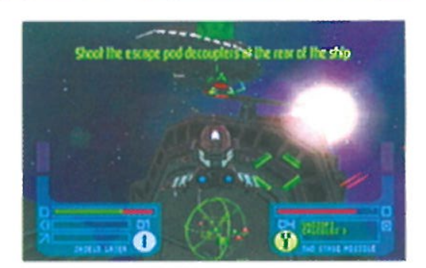


GUERRA DE BANDAS

Precio: 22.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Te contrata la familia Jardinian (menudo puñado de criminales). Debes destruir todas las escoltas del sindicato mientras proteges la nave minera y el yate de la familia.
¿Dónde?: Cinturón de asteroides lejano
Tácticas de pilotaje: En este nivel tu mejor opción es el cañón Gauss. Pero recuerda: es sólo semiautomático y tendrás que ir pulsando × cada cierto tiempo. Hay que destruir todos los cazas enemigos, de modo que ve a por todo lo que te fastidie.









ENLACE NEURAL: RESCATAR LA NAVE HILACHET

Precio: 36.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes proteger las naves Hilachet de los asteroides encubiertos. Los misiles desenmascaradores son esenciales.
¿Dónde?: Subespacio/cinturón de asteroides
Tácticas de pilotaje: Antes de empezar, compra algunos misiles desenmascaradores. Busca los asteroides que tienen partes de un blanco titilante alrededor. Dispara un misil desenmascarador contra ellos y aparecerá un asteroide de cristal. Necesitas hacer lo mismo con al menos tres. Si desenmascaras los asteroides enseguida, estarás más preparado para los cazas enemigos. Éstos se descubren a veces y atacan la nave minera. Una vez salvada la nave, saltas a la siguiente fase de la misión. Aquí debes salir a través de la puerta de salto. Usa los asteroides en sombra para cubrirte, como antes, a fin de evitar recalentamientos.

ENLACE NEURAL: CALCULUS 3

Precio: 40.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Escolta la nave de pasajeros Calculus 3 hacia el intermundo del sistema Cardinale. Debes reunirte con la nave, disparar a los puntos débiles (es decir, los acopladores) y atacar y destruir cualquier amenaza enemiga.
¿Dónde?: Borde del sistema del agujero dimensional
Tácticas de pilotaje: Cuando empieces la misión, ve directo a por las vainas de escape: son las tres vainas en la parte trasera del Calculus. Dispara a los acopladores intermitentes rojos con el láser GP. Cuando las vainas escapen, abate a cualquier caza pequeño que sea una amenaza antes de ir a por la gran nave enemiga. Debes alcanzar al Syncaris en sus puntos débiles para que sea vulnerable. Los cañones dobles han de ser destruidos, y luego dispara a la barra central para inutilizarla. Un triángulo rojo indicará dónde atacar. Tras derrotar al Syncaris, es momento de pasar a una nueva estación.





ESTACIÓN ESPACIAL: CARONALE
ÓRBITA DEL INTERMUNDO

BUSCA Y DESTRUYE



Precio: 24.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Encabeza el destacamento especial para masacrar a las fuerzas de los Dirt Warriors. Debes localizar y destruir a todos los Calderas del área. Los Calderas son plataformas de doble uso para lanzamientos y comunicaciones. Destruye asimismo a los Dirt Warriors que haya cerca.
¿Dónde?: Paskadoo
Tácticas de pilotaje: Tus mejores armas son el cañón de plasma y unos cuantos Scarab HDW. Ignora a los tanques. Mejor vuela recto hacia la Caldera. Dispara tus armas contra ella y tras unos cuantos tiros explotará. Encuentra la siguiente y dale para el pelo. Para conseguir pasta extra, dispara a los tanques si quieres.



APOYO A LOS TANQUES

Precio: 32.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Ayuda a los Dirt Warriors con un ataque masivo por tierra contra una base de los Unisoft. Deberás escoltar las fuerzas de los Dirt Warriors a la base y ayudarles a destruirla. Elimina por el camino todas las fuerzas Unisoft que se interfieran.
¿Dónde?: Superficie del Intermundo
Tácticas de pilotaje: Usa tu cañón Gauss contra los tanques y otros aparatos. Cuando te encuentres a los andadores robot, quédate lejos y dispárales. Ellos no te responderán si te mantienes a distancia, pero ten cuidado con los cazas enemigos que atacan de vez en cuando. Tras destruir dos de los robots, lo siguiente es la base. En vez de cargarte todos los cazas —son demasiados— ve a por la base. Se tarda mucho en destruirla, pero insiste y no dejes de moverte. Los misiles Jamma son inútiles contra la base, así que no te molestes con ellos. Tu mejor arma para la base es el cañón de plasma. Se tarda mucho en dispararlo, pero causa un gran daño. Destruye la base y tendrás 32.000 créditos más en tu cuenta corriente.

DEFIENDE LA REFINERÍA

Precio: 22.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Defender una refinería de carburante líquido de un ataque inminente. Debes proteger los silos de combustible y eliminar todas las fuerzas hostiles.
¿Dónde?: Superficie de New Paska
Tácticas de pilotaje: Usa el cañón Gauss: es barato y muy eficaz. Los tanques no son un problema, pero da la vuelta para dispararles a ellos y no a los silos. Los silos no son demasiado importantes: sólo son dinero, y aunque queden todos destruidos puedes completar la misión. Ataca a los cazas, que van a por la refinería misma.

ENLACE NEURAL: GÉNESIS

Precio: 40.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes detener cualquier intento por parte del Culto de robar el dispositivo Génesis y ayudar a la captura del mismo que pretende llevar a cabo la Liga. Escolta y protege la nave de la Liga hasta la puerta de salto.
¿Dónde?: Espacio de Cardinale
Tácticas de pilotaje: Los interceptores son la auténtica amenaza, ya que arrastran el dispositivo. Resiste el ataque durante unos siete minutos y la nave de la Liga recogerá el artilugio. Protege la nave de la Liga cuando se prepare a saltar al hiperespacio. Una buena arma aquí es el cañón de dispersión (Scatter Gun), ya que mata al enemigo en unos segundos; pero si te haces con él deberás comprar el cuerpo de refrigeración para no sufrir los efectos del calor.





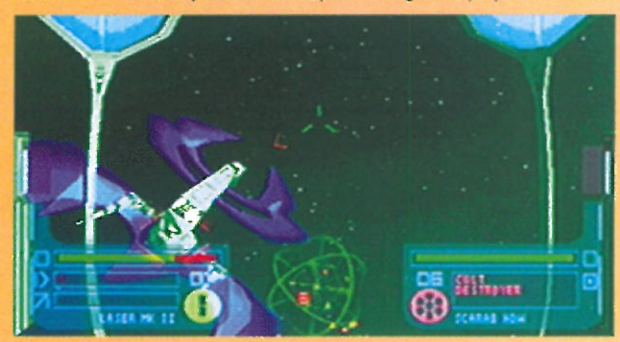
EQUIPO DE RESCATE

Precio: 40.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Una estación de investigación de Unisoft en el espacio profundo ha quedado fuera de línea. Escolta al equipo de inspección. Para completar esta misión, debes investigar la estación y proteger las naves de los investigadores.
¿Dónde?: Golfo de Tears
Tácticas de pilotaje: Espera a que la nave de lanzamiento embarque el LV-624 y ataca entonces a todos los aparatos enemigos. Cuando la nave de lanzamiento regrese al Return On Investment, se desencadenará el caos. No te pares y destruye todas las fuerzas amenazantes con tu cañón Gauss o algo similar. Hay un suministro constante de aparatos enemigos, así que intenta cargarte tantos como puedas. No te quedes parado porque estos enemigos son muy agresivos. En cuanto se abra la puerta de salto, crúzala enseguida.



TEMPLECRUISER

Precio: 30.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Ésta es una misión de combate de secreto máximo. Debes desenmascarar el Templecruiser y todos los cruceros del Culto volando cerca de ellos. Destruye las defensas antimisiles para asegurar el éxito de los ataques con misiles de pulso.
¿Dónde?: Espacio de Dargotha Minor
Tácticas de pilotaje: Vuela hacia los destellos de un blanco etéreo: indican las naves camufladas. Tras desenmascarar a una nave, quédate cerca de ella y dispara si quieres, pero no dejes que se vuelva a encubrir. Espera a que el misil la vuele y busca entonces otro crucero. Hay que desenmascarar cuatro antes de que el Templecruiser asome la cabeza. Ahora el misil lo hará pedazos: destruye la nave grande y... ¡enhorabuena!



LIBRO DE RUTA

LIBRO DE ARMAMENTO

ARMAS PRINCIPALES

Láser GP: Comienzas con esta arma primaria estándar de bajo precio. Es bastante débil, pero daña los escudos y el casco.
Láser GP MkII: Una ampliación del láser original con una potencia más dañina.
Láser GP MkIII: Duplica el casco y el escudo en conjunto.
Láser GP refrigerado: El mismo láser de uso frecuente que impacta en casco y escudos, pero con sistemas de refrigeración acoplados.
Láser antiescudo: Este láser hace desplomarse los escudos enemigos pero no daña los cascos.
Láser antiescudo MkII: Muy superior al original, pero tampoco desgasta el casco.
Láser antiescudo refrigerado: Un láser antiescudo de clase superior con sistemas de refrigeración incorporados.
Láser anticasco: Láser antiescudo de alto rendimiento. Es inútil contra los escudos, así que usa primero un láser antiescudo.
Láser anticasco MkII: Genial contra los cascos, mejor que con el original, pero no daña los escudos.
Láser anticasco refrigerado: Un excelente destructor de cascos con sistemas de refrigerado integrados.
Cañón Gauss: Una parte potente de tu arsenal que daña el casco de un nave enemiga atravesando su escudo. Alto promedio de fuego pero bajos desperfectos.
Cañón de plasma: Un magnífico láser de doble sentido que deteriora cascos y escudos. Es mejor usarlo contra naves lentas debido a su largo tiempo de carga.
Cañón de dispersión: Cañón de alto promedio de fuego que daña casco y escudo pero que se recalienta enseguida.
BFG: Este cañón tarda un rato en cargar y mientras tanto te reduce el escudo, pero al dispararlo daña los escudos y el casco de todas las naves del área de incidencia.
Arma de arco Sha'Har: Esta arma de corto alcance, afanada a la antigua tecnología Sha'Har, es letal para cascos y escudos. Además busca y rastrea de forma automática el blanco más cercano, lo cual siempre va bien.

ARMAS SECUNDARIAS

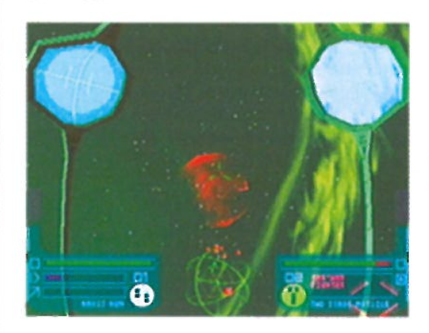
Misil aturdidor: Estos misiles guiados aturden al enemigo durante unos segundos vitales.
Misil antiescudo: Un misil guiado perfora-escudos pero ineficaz contra los cascos.
Misil antiescudo MkII: Destruye del todo los escudos, pero este misil guiado no deteriora el casco.
Misil anticasco: Un misil anticasco que causa grandes daños y puede incluso anular escudos endebles.
Misil anticasco MkII: Daña más los cascos que el original pero ni siquiera araña los escudos.
Misil de dos etapas: Un arma cara pero muy efectiva. Dispara dos misiles guiados: uno impacta en el escudo y el otro en el casco.
Misil Jamma: Inutiliza las armas enemigas durante un tiempo limitado pero no inmoviliza la nave.
Torpedo aturdidor: Como la versión misil, desorienta al enemigo, pero confunde a naves mayores y durante más tiempo. Sin embargo, no está guiado.
Scarab HDW: Dispara seis misiles (cuéntalos) sin guía. Causa enormes desperfectos en el casco, pero no en los escudos.
BDS 9000: Un arma de antimateria muy nociva para casco y escudo. El radio de su onda expansiva es grande y su espoleta es de sólo cinco segundos: dispáralo y aléjate.
Torpedo de plasma: Un misil sin guía de gran eficacia contra cascos y escudos.
Misil de plasma: Provoca grandes daños en escudos y cascos y además es guiado.
Misil Nanotech: Un arma guiada diseñada para atacar los escudos y cascos de los Sha'Har.
Torpedo Nanotech: Es una versión sin guía del misil, pero inflige unos daños mucho mayores.

EQUIPAMIENTO ÚTIL

Misil desenmascarador: Este misil descubre a cualquier nave camuflada en el radio de su onda expansiva.
Cañón apresador: Un dispositivo que permite la captura y remolque de la nave objetivo.
Vaina de reparación: Si fijas en la mira una nave objetivo, esta vaina repara su escudo.
Vaina ECM: Esta vaina de contramedidas electrónicas rodea tu caza y evita que te alcance ningún misil enemigo.
Vaina ofensiva: Una vaina que busca y destruye cualquier aparato enemigo apuntado, y vuelve al terminar.
Bengalas: Dispáralas para distraer a los misiles enemigos para que no alcancen tu nave.
Válvulas de refrigeración: Expande tu tubo de escape dispersando el calor mucho más deprisa.
Impulsor de recarga: Úsalo para que tus escudos se recuperen antes.
Cuerpo de refrigeración: Mejora tu capacidad global de calor.
Maximizador de escudo: Una pieza espléndida pero bastante cara que aumenta la integridad global del escudo de tu nave.
Baliza de distorsión de fase: Esto se centra en los pulsos de cambio de fase. "¿Mande?" Que decimoooos que te hace falta si hay que trasladar un blanco al subespacio, vaya. "¡Ah, claro! Lo normal."

VÍA LIBRE

Precio: 38.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes proteger el convoy hasta la siguiente puerta de salto. Elimina a todos los agresores hostiles.
¿Dónde?: Borde del golfo de Tears
Tácticas de pilotaje: La mejor arma es, como antes, el cañón de dispersión. En cuestión de táctica, este nivel se parece mucho a la misión del equipo de rescate. Así que sigue el mismo procedimiento básico para vencer. Asegúrate de salvar a todos los transportistas que puedas, ya que te pagan por cada uno que salga con vida.



PROTEGER AL CULTO

Precio: 38.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes proteger a toda costa los destructores del Culto y eliminar a los Scavengers.
¿Dónde?: Espacio de Dargotha Major
Tácticas de pilotaje: Esto es relativamente fácil. La única amenaza, si posees el cañón de dispersión y algunos misiles de dos etapas (Two-Stage Missiles), son los cruceros de los Scavengers, pero incluso ellos mueren con rapidez. No hay ningún otro consejo táctico que dar, excepto que no estés quieto y que despachurres a tantos como puedas. ¡Ja, jaaa!

THUNDERBOWL 2

Precio: 40.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Al igual que antes, esto es una batalla total en el marco de una competición. Las defensas automatizadas se han activado y debes evitarlas y destruir a tus competidores (cazas distintos, claro, ya que a los últimos te los cargaste).
¿Dónde?: Superficie de Dogger





Tácticas de pilotaje: Las mismas tácticas de antes, sólo que en teoría a estas alturas tu nave será más rápida y tendrás mejores armas. Vigila cuando recibas la señal de llegada ("Incoming"). Se trata de las peligrosas y muy desagradables mini minas. Éstas van flotando y originan grandes daños, pero puedes sortearlas o destrozarlas.

ENLACE NEURAL: ESCAPE

Precio: 42.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes proteger el carguero y destruir a todos los enemigos. Debes prestar ayuda a las fuerzas de Unisoft.
¿Dónde?: Agujero dimensional del Intermundo
Tácticas de pilotaje: Hay que apuntar a las piernas de la nave Sha'Har. Un pequeño triángulo rojo indica dónde atacar, pero no te duermas. Primero se dirige al Profit And Loss. Lo sentimos, pero pasa de él: mejor destruye a los cazas que atacan al carguero. Cuando los hayas eliminado, ve a por una nave más grande en forma de calamar. Quítale tres piernas y, cuando estés a su alcance, dispárale con todo lo que tengas al punto débil del centro. Unos cuantos cartuchos de BDS 9000 bastarán, pero recuerda que debes largarte pitando. Los impulsores inversos te permitirán escapar.

SECUESTRAR A LA REINA

Precio: 42.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Un transportista de los Dirt Warriors necesita tu ayuda. Protege al/a los transportista/s y su carga. Evita que los Jellies se queden con su preciosa mercancía. Al menos uno debe salir indemne.
¿Dónde?: Espacio del Intermundo





Tácticas de pilotaje: Como antes, el cañón de dispersión va de fábula. Realmente debes proteger a los transportistas, ya que los cazas Jellies los están machacando. Si el primer transportista resulta dañado, se deshará de su mercancía y la reina será vulnerable a la recaptura. Sólo hay un transportista Jellie que requiere bastantes impactos para morder el polvo: una vez destruido, protege tu segundo transportista cueste lo que cueste. Con suerte, si te cargas suficientes Jellies, el transportista estará lo bastante lejos para evitar conflictos. Si algún caza logra pasar, pélalo y punto.

LLAMADA DE SOCORRO

Precio: 45.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Proteger el acorazado de los Dirt Warriors, el Maleager. Elimina el crucero de los Unisoft y todas sus fuerzas antes de irte.
¿Dónde?: Espacio de Piper Signu
Tácticas de pilotaje: Antes de embarcar, elige algunos misiles de dos etapas y un cañón de plasma. Como cañón normal, usa el de dispersión. En cuanto aparezca el crucero enemigo, dale con todo lo que tengas. Una vez neutralizado, deberás destruir todas las fuerzas de los Unisoft. Si sobrevives al primer ataque, vendrá otro... Usa el cañón de dispersión y líbrate de todos.





ESTACIÓN ESPACIAL: AURORA
ÓRBITA DE AURORA 3

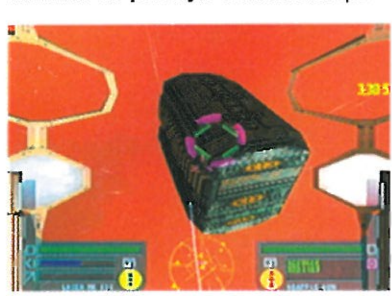


CACERÍA DE ROBOTS

Precio: 32.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Algunos robots se han descarriado y se te requiere para acorralarlos. Para ello necesitas un gancho y misiles aturdidores. No dejes que ninguno de los cazas robot caigan en manos del enemigo.
¿Dónde?: Borde del sistema
Tácticas de pilotaje: Vuela directo hacia los puntos centelleantes de color amarillo y, cuando te acerques a un robot, apúntale y dispara un misil aturdidor. Cuando esté conmocionado, dispárale el gancho y remólcalo hacia el transportista. Consigue tres de ellos y destruye al resto. Vigila por si vienen cazas enemigos y cárgatelos.

ERUPCIÓN SOLAR

Precio: 35.500 Cr.
Órdenes y objetivos: Se precisa una evacuación de emergencia. Debes reactivar a los transportistas con la ayuda de tus vainas de reparación y agarrar con el garfio y remolcar los hábitats habitantes hacia la boca del portal de salto, pero ves con cuidado: tú no entres.
¿Dónde?: Órbita de Aurora
Tácticas de pilotaje: Ve al hábitat que queda más cerca de la estrella. Dispara tu gancho contra él y remólcalo; repite esto con los demás hábitats. Ve siempre a por los que estén más cerca de la estrella, ya que son los que más en peligro se encuentran. Cuando hayas remolcado unos cuantos, la puerta de salto se abrirá para ti.



PROTEGER A LOS REFUGIADOS

Precio: 10.000 Cr. (por vaina de refugiados)
Órdenes y objetivos: Proteger a los refugiados de un ataque Scavenger. Escolta y defiende a los transportistas y hábitats, siendo estos últimos tu máxima prioridad. Destruye la nave Shark de los Scavengers.
¿Dónde?: Espacio de Aurora 3
Tácticas de pilotaje: Sigue a los transportistas de cerca y defiéndelos con todos los medio necesarios. Los cazas pequeños son muy fáciles si cuentas con el cañón de dispersión. El Scavenger Shark es bastante duro y parece invulnerable a tus ataques. Debes disparar a las torretas armadas principales y luego a los dientes. Hay que destruir 12, pero no cuesta mucho acabar con ellos. Destruidos todos los dientes y las torretas, ve a por el casco principal a un costado y pronto la espichará.













ENLACE NEURAL: CAPTURA DE SHA'HAR

Precio: 52.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes eliminar todos los aparatos Sha'Har menos uno. Entonces engánchalo y remólcalo a través de la puerta de salto.
¿Dónde?: Espacio de Aurora 3
Tácticas de pilotaje: Usa los nuevos misiles Nanotech contra el crucero grande y estará muerto en un plis plas. Tras destruir el crucero, ve a por los cazas. Ten cuidado de no destruirlos todos o se acabó lo que se daba, tío. Hay otros mercenarios por ahí y deberías cargártelos, ya que podrían llevarse toda la gloria. Cuando quede un último caza, apúntale con un misil aturdidor a la parte de atrás y ten el cañón apresador a punto. Remolca al caza inutilizado a través de la puerta de salto.

LIBERACIÓN DE REHENES

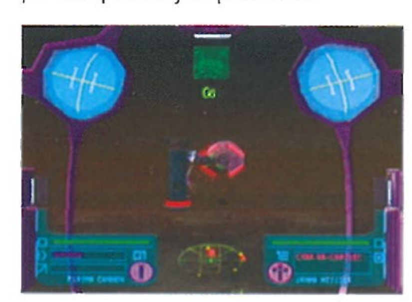
Precio: 55.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes destruir las TORRETAS del acorazado Dargothan y proteger al equipo de rescate durante todo el traslado de rehenes. Hay que cubrir la retirada del equipo de rescate.
¿Dónde?: Alineación de Mancobb
Tácticas de pilotaje: Hay diez torretas en el acorazado: tres a cada lado, dos en la proa y otras dos en la parte superior e inferior del buque. Usa tu (esperemos) nuevo láser GP MkIII. Según tu habilidad, impactará en las torretas pero no en la nave. Cuando se haya completado el traslado de los rehenes, ataca a los cazas y protege el crucero de Unisoft por todos los medios.

BARRICADA

Precio: 30.000 Cr. (por Stomper)
Órdenes y objetivos: Una expedición de investigación se encuentra bajo la amenaza de una emboscada Scavenger. Debes proteger los Stompers y destruir todos los obstáculos en su camino. Vigila con las fuerzas enemigas camufladas.
¿Dónde?: Superficie de Impetiga
Tácticas de pilotaje: Protege el convoy atacando a todos los cazas. Las barricadas son fáciles, ya que no contraatacan. Destrúyelas y los Stompers podrán avanzar. Hay que destruir dos grupos de barricadas. Ten cuidado con los tanques camuflados de los Scavengers que aparecen junto a las barricadas. Haz pasar a los tres Stompers y te embolsarás 90.000 créditos.

THUNDERBOWL 3

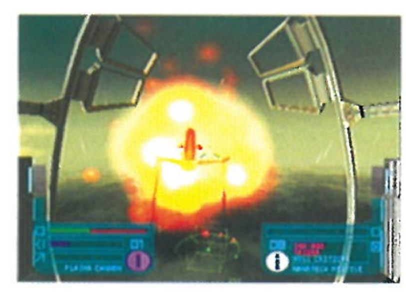
Precio: 60.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Más de lo mismo, pero ésta es la Gran Final, llamada con acierto "Duelistas al borde de la aniquilación".
¿Dónde?: Superficie de Little Rock
Tácticas de pilotaje: Es exactamente igual que en los dos primeros Thunderbowl, con la inclusión de nuevos tanques Thunderbowl. Éstos deambulan por la superficie y disparan a los contendientes. Usa las mismas tácticas de antes. Intenta matar al menos a uno de los rivales, ya que ello aumenta tu recompensa, pero si sigues la táctica recomendada el trabajo te resultará algo más sencillo.



ENLACE NEURAL: DEFENSOR

Precio: 64.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes ayudar en la evacuación de la refinería Nanophage. Tienes que protegerla del ataque y destruir todas las fuerzas enemigas de la zona.
¿Dónde?: Superficie de Aurora 3
Tácticas de pilotaje: Antes de empezar, cárgate de misiles Nanotech, ya que son muy útiles contra las fuerzas Sha'Har. Ataca a los cazas y ve a por los andadores cuando aparezcan: un misil Nanotech en todos los morros acabarán con ellos. Sigue defendiendo un rato la refinería de los atacantes que vienen por tierra y aire y aparecerá un nuevo y mayor andador. Dispara enseguida al misil que te lanza y luego atácalo. Castígale primero los puntos débiles de las patas. Cuando te las hayas cargado, ve a por su ojo rojo principal. Si te queda algún misil Nanotech, úsalo. Vuela de forma que puedas encarar el ojo directamente y, mientras disparas, impúlsate adelante y atrás para evitar el fuego antiaéreo.





¡CHÚPATE ESA!

Precio: 49.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Ésta es una misión de entrega nuclear a gran velocidad. Necesitarás el cañón apresador. Tienes que enganchar el impulsor y dejar que te remolque al interior del área de los Scavengers. Abre un camino para el impulsor defendiéndolo de cualquier choque. Es necesario escapar lo más lejos posible para evitar la onda expansiva.
¿Dónde?: Borde de Rookshome Nebula
Tácticas de pilotaje: Esto es muy complicado y requiere mucha concentración y reacciones rápidas. Una buena elección para el equipo sería el láser GP MkIII, unos cuantos misiles anticasco MkII y una vaina de reparación (muy útil). También te hace falta un cañón apresador, así que píllate uno. Engánchate al impulsor y ve siguiéndolo. Éste tiene la fea costumbre de dirigirse a grandes asteroides. Por suerte, puedes destruir dichas bolas de roca. Usa el láser o un par de misiles anticasco. Estáte atento a las torretas láser que vuelan por ahí y también a los cazas que te importunan un tanto. Si el impulsor resulta dañado, lánzale la vaina de reparación. Procura no disparar al impulsor por error. Al parecer puedes dañarlo a corta distancia al disparar. Cuando el cronómetro se ponga en marcha, pon pies en polvorosa y ve a la puerta de salto.





ESTACIÓN ESPACIAL: BOREAS
BORDE DEL CINTURÓN DE ASTEROIDES

NECESIDAD

Precio: 68.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes localizar el Necessity, un crucero naufragado, y proteger las fuerzas navales hasta que llegue la nave de lanzamiento, a la cual tendrás entonces que escoltar y proteger a lo largo del rescate y la extracción.
¿Dónde?: Superficie de Melancthon
Tácticas de pilotaje: Ve directo al lugar del naufragio y defiéndelo. Asegúrate de encontrar el siniestro correcto: se te indicará en la pantalla. Tira contra los andadores y cazas que amenazan al Necessity. Cuando se acerque la nave de transporte, defiéndela a toda costa y despegará. Protege ahora dicha nave. Los andadores llevan armamento pesado, así que cuidadín. Mientras rechaces a tantos enemigos como puedas, el aparato siniestrado permanecerá intacto. Cuando se aproxime la nave de transporte, evita atacar a los andadores y concéntrate en los cazas. Sigue a la nave de lanzamiento y defiéndela con todas tus fuerzas aunque, siempre que se recupere la caja negra, no importa si la destruyen.





SABOTAJE

Precio: 62.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Debes localizar el aparato Shi'Har capturado por la Marina y destruirlo. Luego hay que detener a las fuerzas de la Marina.
¿Dónde?: Centro de Behemoth's Eye
Tácticas de pilotaje: Lo primero es lo primero. Como ayuda, cómprate todos los BDS 9000 que te puedas permitir. No te molestes en adquirir un misil Nanotech, tal como podrías haber pensado tratándose de un caza Sha'Har. La nave de investigación se halla justo delante de ti al empezar: ataca los puntos débiles y, desde cerca (pero no demasiado cerca), dispara uno o dos BDS 9000. Enseguida será historia, dejando que vueles el caza Sha'Har: búsqueda y destrucción. Luego viene el crucero pesado. No te inquietes si desaparece a través de la puerta estelar: tú ataca a todos los cazas y te alegrarás el día. ¡Hurra!

ENLACE NEURAL: INFILTRACIÓN

Precio: 80.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Deberás copiar la pauta de vuelo de la patrulla Sha'Har para superar las defensas del Sol Rojo y desplegar tres de tus disruptores de fase. Peligroso y confidencial...
¿Dónde?: Cinturón de asteroides
Tácticas de pilotaje: En esta misión podrás pilotar un caza Sha'Har. Sigue a la formación de los demás Sha'Har. Aparte de unos cuantos giros, picados y ascensiones, es de lo más fácil. Cuando los tengas al alcance, apunta a los tres puntos débiles y dispara los disruptores de fase. Hecho esto, te descubrirán y deberás luchar para salir. No te molestes en atacar al Sol Rojo porque no lo puedes dañar. Tan sólo ataca a los cazas con tu rayo de la muerte. Hay mogollón de cazas por destruir, pero al parecer sólo te ataca la primera oleada; los demás no. Cuando haya palmado el último, la puerta de salto se abrirá para ti.

LA HILACHET TRAICIONADA

Precio: 60.000 Cr.
Órdenes y objetivos: En esta misión te harán falta disruptores de fase (Phase Distorters). Se te emplea para acercarte al acorazado Hilachet, disparar tus disruptores de fase contra él y defender los ganchos Donachet.
¿Dónde?: Espacio interestelar
Tácticas de pilotaje: El acorazado está en la parte trasera del varadero. Localízalo, apunta a las tres partes tipo tentáculo y dispara un disruptor de fase contra cada una de ellas. Hecho esto, llegarán los ganchos y se prenderán al acorazado. Defiende sus movimientos atacando a todos los enemigos, sobre todo a los pequeños aparatos en forma de disco que se lanzan a lo kamikaze contra los ganchos. Cuando el acorazado esté afianzado, ataca el varadero en sí. Hay torretas armadas en todo los lados. Ve efectuando pasadas sobre la nave y dispara algunos misiles (a tu gusto, según lo que compraras) y tus láseres/cañones principales. Tras la destrucción, aparecerá la puerta de salto.

ENLACE NEURAL: DESAFÍO

Precio: 90.000 Cr.
Órdenes y objetivos: Compra un cañón apresador. En esta misión debes atacar las fuerzas de la Marina y los puntos débiles del súper acorazado. Luego tienes que enganchar la plataforma de armas y escapar.
¿Dónde?: Borde de Behemoth's Eye
Tácticas de pilotaje: Antes de comenzar, compra dos torpedos Nanotech. Empieza atacando sólo a los buques de la Marina y emprende una acción evasiva cuando te disparen. Cuando el tiempo se agote, Diva perderá poder y se largará a otra parte del nivel, con lo cual cambian los objetivos de la misión. La vaina de Diva recibe datos vitales y salta a una parte distinta del borde. Deberás localizarla (verde en el radar), agarrarla y arrastrarla a la puerta de salto. Cuando lleguess a la puerta, una nave Sha'Har se descubrirá y cerrará la puerta. Para volver a abrirla, destruye la nave con los torpedos Nanotech. Ve a por la puerta de salto y sal.



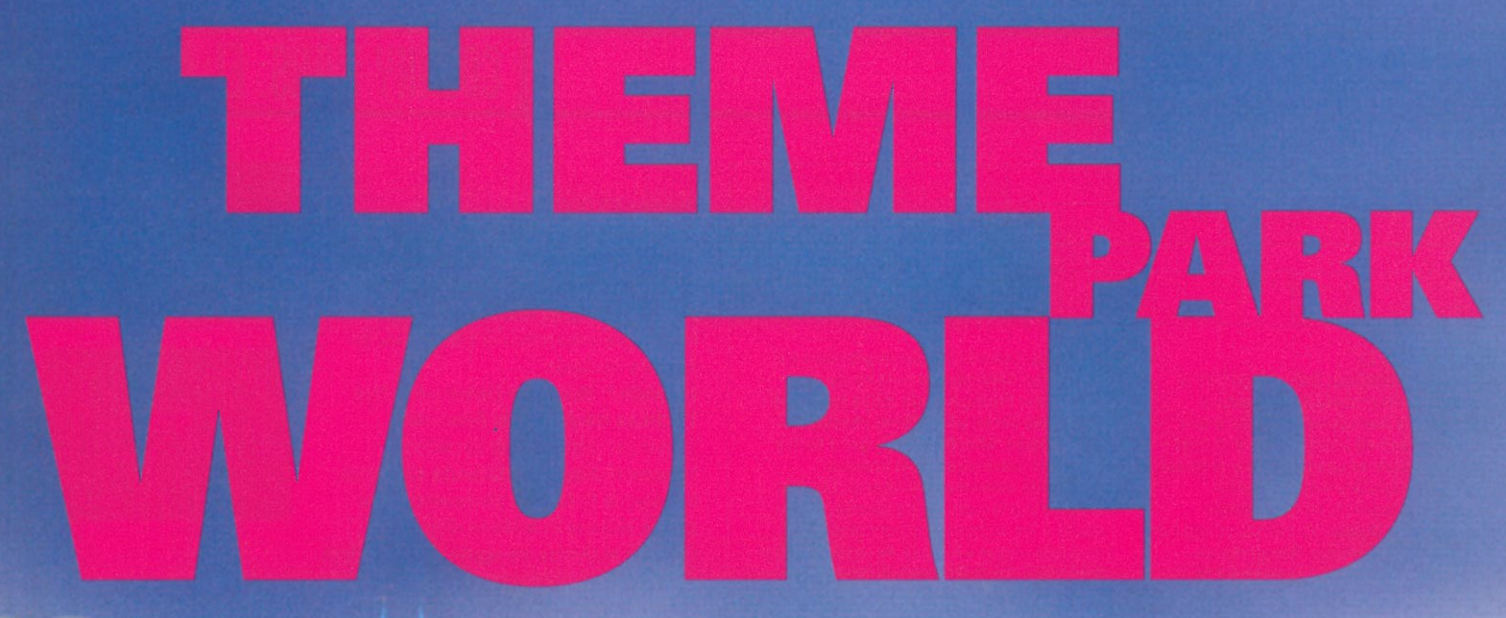


DESTRUYE EL SOL ROJO

Precio: 900.000 Cr.
Órdenes y objetivos: He aquí la misión definitiva. El Sol Rojo de los Sha'Har se cierne para disparar sus armas al agujero dimensional. Con los disruptores de fase que sujetaste en las misiones anteriores, los Donachet podrán arrastrar al Sol Rojo al subespacio, haciéndolo vulnerable. Debes atacar de nuevo a los puntos débiles y defender los ganchos.
¿Dónde?: Agujero dimensional de Boreas
Tácticas de pilotaje: El Sol Rojo es un auténtico grano en el trasero porque no vuela muy rápido todo el rato, lo cual dificulta acercársele a hurtadillas y disparar a los puntos débiles de color rojo. Usa unos cuantos misiles Nanotech y, tras algunos minutos de irte aproximando y disparando, los harás fosfatina. Cuando aparezcan los cazas y ganchos Donachet, defiéndelos. Si uno solo es abatido, se acabó la misión. Cuando el otro piloto grite y se alboroce, el Sol Rojo será arrastrado al subespacio. Esta segunda parte es la batalla final. Deberás ir entrando en los asteroides en sombra para mantenerte fresco. Dispara de nuevo a los tres puntos rojos y usa unos cuantos misiles/torpedos Nanotech. No te metas en medio de eso de color lila, que duele. Si apuntas un misil Nanotech a un punto rojo desde el principio deberías tener tiempo de lanzar otro. Esquiva enseguida lo de color lila y ocúltate en un asteroide en sombra. Una buena arma principal sería cualquier láser súper refrigerado, ya que te recalientas con rapidez. Tras destruir los tres puntos, el Sol Rojo se vuelve vulnerable. No te preocupes por los misiles que vienen hacia ti: no dolerán tanto. Dispara al Sol Rojo con lo que tengas y escóndete en un asteroide con sombra hasta haberte enfriado. Repite así durante un buen rato y, al final, el Sol Rojo quedará fulminado. ¡Enhorabuena!



THEME PARK WORLD



DIRIGIR TU PROPIO PARQUE TEMÁTICO ES MUY DIVERTIDO, PERO PUEDE SER UN QUEBRADERO DE CABEZA. OLVÍDATE DE ASPIRINAS Y MEJOR LÉETE NUESTRA GUÍA HECHA DE CARA A LA GALERÍA, QUE INCLUYE CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS TÍQUETS DE ORO.

1 JUGADOR
TARJETA 5 BLOQUES
CONTROL ANALÓGICO
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.990 PESETAS

PROBLEMAS CON LAS LETRINAS



Todo el mundo necesita ir al baño de vez en cuando. Los visitantes de tu parque no son una excepción, máxime cuando los atiborras de comida y bebida, así que asegúrate de que haya cantidad de lavabos a intervalos regulares. No obstante, pueden ser pestilentes, así que no los coloques cerca de establecimientos de comida. Unas cuantas flores o plantas cerca de un excusado pueden disimular el hedor, pero lo mejor es garantizar que los lavabos se higienicen con regularidad: asegúrate de que haya un limpiador rondando junto a cada wáter. En algunos parques empiezas con unas primitivas barracas de madera por lavabo, así que investiga en el súper retrete en cuanto esté disponible.

COMIDA Y BEBIDA



No creemos que tu comida figure entre lo más selecto de la guía Michelín, pero a los clientes parecen encantarles las hamburguesas y las patatas fritas, y satisfaciendo sus necesidades puedes sacarte un pastón extra. Como regla general, deberías tener al menos una tienda de comida en cada pantalla. Pero no las pongas demasiado cerca de las montañas rusas o tendrás unos cuantos revoltijos entre manos. No te olvides de las tiendas de bebidas: ¡un truco rastrero es pasarse con la sal en las patatas fritas para que los clientes tengan sed! Por último, pon una papelera cerca de cada establecimiento de comida para que los limpiadores lo tengan más fácil.

INVESTIGACIÓN

Sólo puedes construir un puñado de atracciones, tiendas y casetas para empezar. Para que haya otros tipos disponibles, deberás invertir tiempo y dinero en investigación. Para ello te hacen falta investigadores: son caros, pero te recomendamos contratar unos cuatro para empezar: con menos, la investigación durará una eternidad. Ponlos a trabajar enseguida en una nueva atracción de viajes. Sin embargo, no investigues en más de una o dos cosas a la vez, o deberás esperar toda una vida para tenerlas todas. Si ajustas la velocidad global de investigación al 100%, puedes acelerar las cosas, pero estáte alerta a los avisos sobre tus investigadores o se declararán en huelga. Para prevenirlo, vuelve a reducir al velocidad de investigación.



Ve investigando en nuevas atracciones, tiendas y casetas como se requiere. Más adelante, investiga en nuevas características para el parque y en mejoras para las atracciones existentes. Una vez que tus investigadores hayan investigado acerca de las principales atracciones, tiendas y casetas, te conviene despedir a la mayoría de ellos para ahorrar en salarios. Y si no queda nada en absoluto por investigar, ¡échalos a todos!

EL VIAJE DE TU VIDA



Construir las atracciones de viajes estándar es bastante fácil: tan sólo las dejas caer y fijas la cola y el camino de salida. No obstante, ten en cuenta la forma de tu parque e intenta planear las atracciones por adelantado. Evita asimismo que las colas sean de más de dos o tres cuadrados de longitud, y asegúrate también de que se enlacen a caminos existentes o tus visitantes no podrán entrar.



Cuando se trata de alterar los detalles de una atracción, no aumentes demasiado la velocidad o será mucho más probable que se estropee. No incrementes tampoco el número de pasajeros o la fiabilidad bajará en picado. Aumentar un tanto la duración es una forma de acentuar la emoción y satisfacción de los clientes.



Deberás ir con más cuidado al construir viajes grandes y montañas rusas. Como ocupan un montón de espacio, procura dejar un espacio para ellas al Norte de tu parque, para así poder ser más creativo. No hay nada más irritante que tener que levantar una montaña rusa de juguete porque no te queda sitio. Una vez que hayas hecho un circuito de la pista, edita la altura de los pilones y los peraltes para que la atracción sea más excitante. Eso sí, tal como ya hemos dicho, ten un limpiador cerca de las grandes atracciones para que limpie cualquier "recuerdo" de los visitantes.

NOTAS PREVIAS

> Antes de abrir tu parque, asegúrate de que vale la pena visitarlo. Construye al menos un par de atracciones, una tienda, una caseta, una sala de personal y algunos lavabos. Esto servirá para atraer al parque a algunos visitantes iniciales.

> Cuando abras el parque deberás contratar al menos a un limpiador y un mecánico para mantener un nivel básico de limpieza y garantizar que tus atracciones siguen en funcionamiento. A medida que se expanda el parque, te hará falta contratar a más. Asígnales áreas de ronda. ¡Recuerda que debes mantener limpios los servicios!

> Una vez que hayas construido varias atracciones, deberás ponerte a investigar en nuevas para que los visitantes sigan viniendo. De modo que contrata a investigadores para que trabajen en nuevas atracciones, etc.

> Conforme aumentes el número de viajes y atracciones, acuérdate de ir elevando el precio del tíquet de entrada al parque (por medio del ordenador portátil, las estadísticas del parque y la información de visitantes): el público estará dispuesto a pagar más. El asesor te dirá si el precio es demasiado bajo o alto.

> Estáte al tanto de tus finanzas. Aunque sufrirás una pérdida inicial debido a los costes de arranque por la construcción de atracciones, etc., pronto deberías empezar a tener beneficios. A partir de entonces, mantén los costes por debajo de los ingresos para asegurarte de no perder dinero.

> No firmes un préstamo a menos que de verdad lo necesites. Es mejor ajustarse a una cifra de saldo mínimo, quizá 10.000 $, por debajo de la cual dejarás de gastar. Cuando alcances dicha cifra, aguarda a que tu parque produzca dinero antes de hacer algún otro desembolso.

> Si los visitantes están insatisfechos por alguna razón específica (por ejemplo, pocos lavabos o comida de mala calidad), el asesor te lo dirá. Soluciona el problema lo antes posible, antes de que la gente se enfurezca.

> Cuando el parque esté muy concurrido, deberías pensar en añadir medidas de seguridad para pillar a los bromistas antes de que puedan molestar a demasiados visitantes. Con una buena cobertura con cámaras de seguridad sólo necesitarás un guardia para empezar.

> Una vez que hayas recogido todos los tíquets de oro disponibles en un parque, más te vale irte y empezar otro: no te puedes llevar el dinero contigo.







CASETAS DE FERIA

¿Sabes esos tenderetes de las ferias donde las escopetas de aire tienen la mira alterada o los cocos están pegados a los soportes? Bueno, pues en tu elegante parque temático no quieres ninguna de esas artimañas. Aunque las casetas son una manera genial de ingresar un dinero extra, si intentas timar a los jugadores, éstos expresarán su opinión no acudiendo más a ellas. La mejor forma de evitar esto es no interferir en las probabilidades o los premios. Pero en cuanto tengas más de un tipo de caseta, quizá quieras experimentar reduciendo la posibilidad de ganar mientras aumentas el valor del premio. Si la gente se queja, da un poco más de ventaja, pero asegúrate de no perder más pasta que la que sacas.
De las varias casetas disponibles, las de recreativas son quizá las más lucrativas. Colócalas cerca de la entrada de tu parque y los visitantes se irán derechitos a ellas dispuestos a separarse de su dinero.





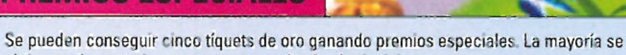
TIENDAS DE REGALOS



Otra forma de aumentar los beneficios es situar tiendas de regalos por el parque. Eso sí, es mejor mantener la calidad de los productos a un nivel alto o medio: los visitantes no se dejarán impresionar por artículos de pacotilla. Si observas que un área de tu parque está agradando mucho a mucha gente, sácale el máximo partido. Los visitantes pagarán un poco más en las tiendas cercanas si están contentos, ¡así que sube los precios!



PREMIOS ESPECIALES



Se pueden conseguir cinco tíquets de oro ganando premios especiales. La mayoría se obtienen al construir un parque nuevo desde el principio...
Estética: Al menos 8 atracciones de viajes y más de 3.000 $ invertidos en detalles.
Seguridad: Las cámaras pueden ver el 80% del parque entero.
Verde: Más de 5 tiendas construidas, una papelera a un cuadro de cada tienda.
Mejora: Al menos 10 atracciones de viajes (pueden ser del mismo tipo), todas mejoradas a la vez.
Ahorro en el camino: Tras construir 10 atracciones, debes haber usado menos de 100 cuadrados del camino.





CONTRATOS Y DESPIDOS

Ya se sabe, en estos tiempos no hay quien trate con el personal. Pero deberás contratar gente para que cuiden tu parque, o si no pronto estará en mal estado y los visitantes dejarán de venir.

MECÁNICOS:

Antes que nada, te harán falta mecánicos para mantener las atracciones de viajes y repararlas si van mal. A la hora de establecer el área de patrulla, asigna no más de tres atracciones a cada uno. Los mecánicos también son necesarios para mejorar las atracciones.

LIMPIADORES:

Contrata un limpiador con cada mecánico para que todo siga limpio como una patena (¡incluidos esos malolientes lavabos!), pero no establezcas un área de ronda demasiado grande o se dejarán mucha porquería. Ayúdalos colocando papeleras por el parque, sobre todo cerca de las tiendas de comida y de bebidas. También es buena idea poner un limpiador cerca de las montañas rusas a fin de limpiar "devoluciones" no deseadas.

ANIMADORES:

Los animadores de la calle no son esenciales, pero ayudan a tener contentos a los niños mientras hacen cola, así que no es mala idea ponerlos cerca de las atracciones más populares.

GUARDIAS:

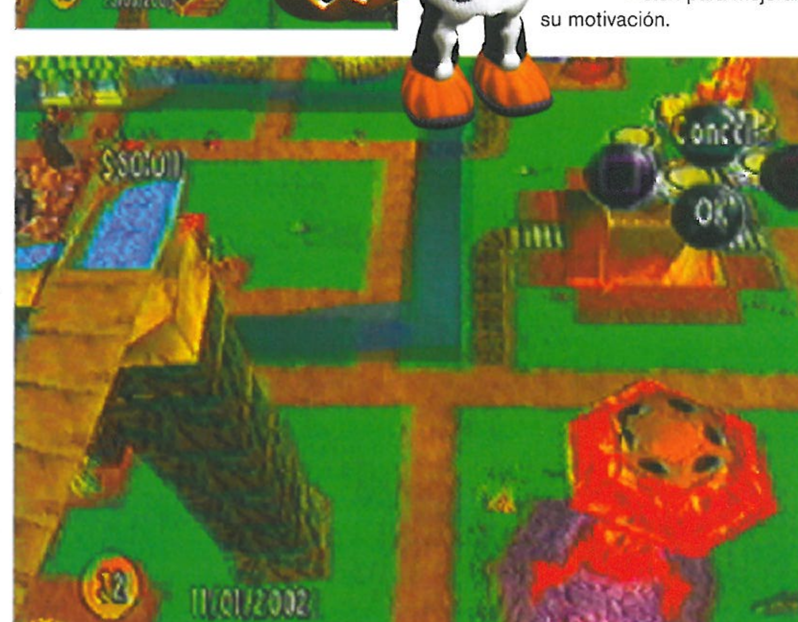
Cuando tu parque se vuelva más bullicioso, también necesitarás emplear guardias para atrapar a cualquier bromista antes de que molesten a los demás visitantes. Poner cámaras de seguridad por el parque reducirá el número de guardias requerido.

FORMACIÓN:

Con todo tu personal, a menudo es más eficaz formarlos para que realicen mejor su trabajo que contratar a más gente. Y no te olvides de poner suficientes salas de personal por el parque o malgastarán el tiempo andando kilómetros para encontrar algún sitio donde descansar.

HUELGAS:

Estáte atento a posibles indicios de descontento del personal. Si no haces algo al respecto, irán a la huelga, y pueden ser un estorbo ya que los piquetes asaltarán las atracciones ¡e incluso los lavabos! Constrúyeles una sala de personal e impárteles formación para mejorar su motivación.







TÍQUETS DE ORO

Aparte de conseguir dinero a espuertas, el objetivo real del juego es reunir tíquets de oro. Hay que encontrar 50 en total, y son necesarios para acceder a los demás parques temáticos del mundo, cada uno con sus características. Hay un número prefijado de tíquets de oro por parque, algunos de los cuales se ganan al lograr las metas establecidas, mientas que otros están ocultos. Hay asimismo en cualquier parque cinco tíquets "flotantes" extra que puedes conseguir al llevarte galardones especiales, tal como el premio a la estética por un parque repleto de detalles atractivos.

En el primer parque puedes ganar siete tíquets de oro. Cuando tengas los cuatro primeros, puedes acceder a una cámara de vídeo para tener una perspectiva en primera persona del parque, lo cual te permite disfrutar de las atracciones y jugar a tres subjuegos para conseguir más tíquets de oro.

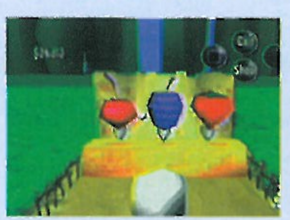
REINO PERDIDO: MUNDO PREHISTÓRICO
Tíquet 1: Tutorial completo.
Tíquet 2: Meta 1 – conseguir 100 visitantes.
Tíquet 3: Meta 2 – conseguir 2.000 $ de beneficio en 12 meses.
Tíquet 4: Meta 3 – mantenerse 1 año en el negocio.
Tíquet 5: Usa la cámara para jugar a los "Dino Karts" y gana la carrera.
Tíquet 6: Usa la cámara para jugar a "Aplasta al ídolo" (Idol Smash) y gana.
Tíquet 7: Usa la cámara para jugar a los "Dino Karts" y gana al menos tres veces en las seis carreras.



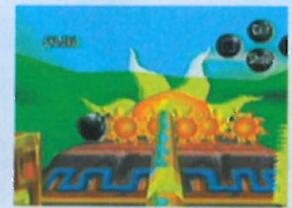

MUNDO HALLOWEEN: REINO DEL TERROR
Tíquet 1: Meta 1 – conseguir 150 visitantes.
Tíquet 2: Meta 2 – conseguir 2.500 $ de beneficio en 12 meses.
Tíquet 3: Meta 3 – mantenerse 1 año en el negocio.
Tíquet 4: Usa la cámara para jugar al "Tiro a la calabaza" (Pumpkin Shy) y gana.
Tíquet 5: Usa la cámara para jugar al "Tritura huesos" (Bone Crusher) y gana.




WONDER LAND: TIERRA DE SUEÑOS
Tíquet 1: Meta 1 – conseguir 150 visitantes.
Tíquet 2: Meta 2 – conseguir 2.500 $ de beneficio en 12 meses.
Tíquet 3: Meta 3 – mantenerse 1 año en el negocio.
Tíquet 4: Usa la cámara para jugar al "Tiro a la fruta" (Fruit Shy) y gana.
Tíquet 5: Usa la cámara para jugar al "Puzzle gigante" (Giant Puzzle) y gana.



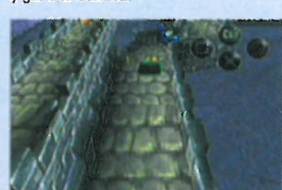

REINO PERDIDO: EL PARQUE OLVIDADO POR EL TIEMPO
Tíquet 1: Meta 1 – conseguir 200 visitantes.
Tíquet 2: Meta 2 – conseguir 3.000 $ de beneficio en 12 meses.
Tíquet 3: Meta 3 – mantenerse 2 años en el negocio.
Tíquet 4: Usa la cámara para jugar al "Pájaro de fuerza" (Strength Bird) y gana.
Tíquet 5: Usa la cámara para jugar al "Tirador del Sol" (Sun Shooter) y gana.
Tíquet 6: Usa la cámara para jugar al "Puzzle gigante" y gana.

ZONA ESPACIAL: LA ÚLTIMA FRONTERA
Tíquet 1: Meta 1 – conseguir 250 visitantes.
Tíquet 2: Meta 2 – conseguir 3.000 $ de beneficio en 12 meses.
Tíquet 3: Meta 3 – mantenerse 2 años en el negocio.
Tíquet 4: Usa la cámara para jugar al "Puzzle gigante" y gana.
Tíquet 5: Usa la cámara para jugar al "Cohete de fuerza" (Strength Rocket) y gana.



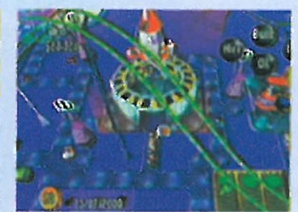

HALLOWEEN: MUNDO FANTASMA
Tíquet 1: Meta 1 – conseguir 250 visitantes.
Tíquet 2: Meta 2 – conseguir 3.000 $ de beneficio en 12 meses.
Tíquet 3: Meta 3 – mantenerse 2 años en el negocio.
Tíquet 4: Usa la cámara para jugar al "Puzzle gigante" y gana.
Tíquet 5: Usa la cámara para jugar a la "Pitonisa" (Fortune Teller). Se gana al azar.
Tíquet 6: Usa la cámara para jugar a los "Karts de la cripta" (Crypt Karts) y gana la carrera.




WONDER LAND: ISLA ENCANTADA
Tíquet 1: Meta 1 – conseguir 500 visitantes.
Tíquet 2: Meta 2 – conseguir 5.000 $ de beneficio en 12 meses.
Tíquet 3: Meta 3 – mantenerse 5 años en el negocio.
Tíquet 4: Usa la cámara para jugar a "Dale al gusano" (Worm Bash) y gana.
Tíquet 5: Usa la cámara para jugar a la "Flor de fuerza" (Strength Flower) y gana.
Tíquet 6: Usa la cámara para jugar a los "Buggies vacilantes" (Bumble Buggies) y gana la carrera.




ZONA ESPACIAL: PARQUE ESTELAR
Tíquet 1: Meta 1 – conseguir 500 visitantes.
Tíquet 2: Meta 2 – conseguir 5.000 $ de beneficio en 12 meses.
Tíquet 3: Meta 3 – mantenerse 5 años en el negocio.
Tíquet 4: Usa la cámara para jugar a "Machaca al marciano" (Martian Mash) y gana.
Tíquet 5: Usa la cámara para jugar a "Corredores espaciales" (Space Racers) y gana la carrera.

CONSEJOS



Colocar animadores junto a las colas largas ayudará a entretener a la gente que espera para las atracciones. Si las colas son muy largas, también puedes reducir la duración de la atracción.

Poner papeleras cerca de las tiendas facilitará la vida a tu personal de limpieza. Mantener limpio el parque (y los retretes) es vital si quieres que tus visitantes estén contentos.

Asegúrate siempre de que los visitantes pueden entrar y salir de todas tus atracciones. Se enfadan mucho si quieren subirse a una pero la cola no está conectada al camino.

Usa la cámara de vídeo para jugar a los subjuegos en algunas casetas y atracciones de viajes para ganar tíquets de oro extra. Con ello puedes conseguir un acceso rápido a todos los parques.

El personal en huelga puede causar alteraciones cortando el acceso a las atracciones o incluso a los servicios, así que intenta sosegarlos con formación y otra sala de personal.





CONSTELACIÓN

Sólo hay una cosa más complicada que cumplimentar debidamente esta exhaustiva sección (en la cual recogemos puntualmente todos los juegos aparecidos en nuestra revista que han pasado la dura prueba de ser evaluados por aquí unos amigos): escribir la presente entrada que la precede. Normalmente seguimos dos procesos: o bien, reunir a toda la Redacción para elaborar un ingenioso a la par que ameno texto lleno de lucidas reflexiones, o escribir lo que acabáis de leer, que otra oosa no, pero rellena que es un primor...

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. En esta sección encontraréis algunos de los títulos que hemos analizado así como los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta*. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes en base a nuestro criterio.



A

24 Horas de Le Mans
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●● C
Una carrera mítica para un juego simplemente pasable.

40 Winks
7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Ace Combat 3
8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●◐ C R
Magnífica mezcla entre arcade y simulador de combate aéreo de la mano de Namco.

Armorines: Project SWARM
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Acclaim
●●◐
Mitad *Quake*, mitad *Starship Troopers*, todo aburrimiento.

Army Men: Sarge's Heroes
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●● C
Otro. Esto ya empieza a sonar a cachondeo...

Amerzone
7.490 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●● C
Aventura de tintes ecologistas.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◐ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Army Men: Air Attack
7.990 Shoot'em-up
Virgin
●●●● C
Divertido y jugable shoot'em-up con mini helicópteros

Army Men 3D
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●
Guerras entre soldados de plástico. Totalmente negligible.

Asterix
7.990 ptas. Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

B

Barbie Cabalga y Juega
3.990 pesetas. Hípica
Sony
●◐ C
Ideal para niñas muuuuy pequeñas.

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◐
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◐ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◐ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◐
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG's elaborados.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R
Las miles de horas que le han dedicado otros tantos miles de usuarios avalan esta aventura.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Divertido y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◐ R
Sencillo, colorido y adictivo.



C

Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◐ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◐
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins*.

Centipede
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●◐ C
Malísima versión, a un precio exorbitante.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●● R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

China
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Gran fondo documental e ínfima jugabilidad.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars: El Sol Rojo
4.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Un desarrollo épico acompañado de una calidad gráfica sobresaliente.

CoolBoarders 4
7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●● C
Más vistoso pero menos entretenido que sus predecesores.

Crash Team Racing
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●●◐ C R
Divertido, jugable, e imprescindible título de carreras de karts.

Crusaders of Might&Magic
7.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●● C
Correcta mezcla de aventura y RPG medieval.

D

Demolition Racer
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●●◐ C
Aceptable clónico de Destruction Derby.

Dino Crisis
8.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●●●◐ C R
Mucho más que un *Resident Evil* con dinosaurios, no defraudará a los amantes del *survival horror*.

Disney Magical Tetris
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●◐
Floja versión de Tetris, con personajes Disney incluidos.

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◐
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Discworld Noir
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Glamourosa tercera parte de la saga *Discworld*.

Driver
8.990 ptas. Conducción Virgin
●●●●● C R
Un auténtico juegazo de persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Dragon Valor
4.990 pesetas. Acción
Sony
●●●◐ Planetas
Combatir contra dragones nunca fue tan adictivo

Dukes of Hazzard
6.995 pesetas. Conducción
Ubi Soft
●●●
Pobre adaptación de la americana serie *country*.

E

Eagle One: Harrier Attack
7.990 pesetas. Acción
Infogrames
●●●● C
Ideal para aficionados al combate aéreo.

Ehrgeiz
8.990 pesetas. Beat'em-up
Sony
●●●◐
Combates con personajes de *FFVII*.

Everybody's Golf 2
4.990 pesetas. Deportivo
Sony
●●●●
El golf nunca fue tan divertido. Y punto.

F

F1 2000
7.990 pesetas. Conducción
EA
●●●● C
Conducción vertiginosa en un buen título actualizado.

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

Fighter Maker
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●◐
Un 'constructor' de luchadores y 'destructor' de nervios.

F1 Racing Championship
6.995 pesetas. Conducción
Ubi Soft
●●●◐ C
Más F1 aún con licencia oficial incluida.

G

Gekido
8.990 pesetas. Beat'em-up
Infogrames
●●●◐ C
Beat'em-up de mecánica tradicional, más bien soso.

Ghoul Panic
6.990 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◐ C R
Delirante juego de pistola, superior incluso a Point Blank 2.

Grandia
7.995 pesetas. Rol
Ubi Soft
●●●●◐ R
Un exquisito RPG clásico de Saturn, por fin en Play.

GTA 2
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●● C
Humor bestia, relaciones mafiosas y minúsculos personajillos.

Guilty Gear
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
Excelente beat'em-up en 2D.

GRAN TURISMO 2

8.490 ptas. · Simulador · Sony
●●●●● C R
GT2 pone el listón casi insuperable para cualquier título que intente trasladar a PlayStation con credibilidad el espíritu y la magia del mundo del automóvil.

FINAL FANTASY VIII

9.990 ptas. · RPG · Sony
●●●●● C R
Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta maravilla de videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.



FEAR EFFECT



8.890 ptas. · Aventura · Proein
●●●●◖ CR
Tened presente una cosa: no es una aventura de terror aunque aparezcan unos cuantos demonios y algunos hectolitros de sangre. Aquí 'sólo' encontraréis acción a raudales, un guión enrevesado plagado de escenas fuertes y un despliegue audiovisual digno de Hollywood.



Hugo 2
7.990 pesetas. Aventura
Infogrames
● C
¿No había suficiente con un juego sólo?





ISS Pro Evolution
9.490 ptas. Deportivo
Konami
●●●●◖ R
El mejor de fútbol. Lástima del doblaje.

International Track&Field 2000
9.490 pesetas. Deportivo
Konami
●●●●
El clásico machacabotones, dotado de notables gráficos.



Jade Cocoon
8.990 pesetas. RPG
Netac
●●●● C R
Original y místico RPG en el que deberemos capturar y amaestrar monstruos.

Jackie Chan Stuntmaster
4.490 pesetas. Arcade
Sony
●●●◖
Jackie reparte tortazos entre los malos del barrio.

Jo Jo's Bizarre Adventure
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
Magnífico juego de lucha en 2D. Surrealismo y calidad técnica a partes iguales.

Jungla de Cristal 2
7.990 pesetas. Varios
EA
●●●◖ C
Tres géneros que no consiguen superar a su primera parte.



Knockout Kings 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
Gran simulador con excelentes gráficos y mucho gancho.

Kurushi Final
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●●◖ C
Ideal para los fanáticos de los puzzles.

Kingsley
7.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Plataformas difíciles pese a su look infantil.

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●● R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◖ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

Manager de Liga
8.490 pesetas. Simulador
Codemasters
●●● C
Correcto simulador, pero a años luz de los últimos *PC Fútbol*.

Marvel vs. Capcom
7.990 ptas Beat'em-up
Virgin
●●●◖
Una conversión mediocre del magnífico juego de lucha.

Medievil 2
4.990 pesetas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R
Dificultad ajustada, sentido del humor y una jugabilidad insuperable.

Micromaniacs
Por determinar. Carreras
Codemasters
●●●◖
Micromachines con patas. Entretenidillo.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3.990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Medal of Honor
7.990 pesetas. Shoot'em-up
EA
●●●●◖ R
Una auténtica película bélica hecha videojuego. Soberbia ambientación.

MTV Snowboarding
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●
Simulador bastante superior a la saga *CoolBoarders*.

Music 2000
8.490 pesetas. Musical
Proein
●●●●◖ C R
La posibilidad de componer música, al alcance de todos.

Metal Gear Solid: SM
3.990 pesetas. Acción
Konami
●●●●◖ C R
Si tienes *MGS*, es casi obligado que te hagas con estas misiones especiales.

Michelin Rally Masters
7.990 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●● C
Heterodoxo juego de carreras en el que, sobre todo, prima la diversión

Mighty Hits Special
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●●◖
Un simpático y correcto clónico de *Point Blank*.

Midnight in Vegas
7.490 pesetas. Casino
Virgin
●●
Simulador de casino. Guau. Qué apasionante.

NBA Live 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
El de siempre, mejorado, ampliado y actualizado.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NHL Faceoff 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●●
Correcto, pero falto de movimientos y jugadas más elaboradas.

No Fear Downhill Mountainbiking
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●●● C R
Un original título, ideal para los amantes de la bici.

NHL 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
La mejor entrega de la serie de hockey sobre hielo. Imprescindible.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Piños, ninjas, y mediocridad.

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D.

Pac-Man World
7.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●
Un brillante plataformas con Pac-Man de protagonista.

PGA European Tour Golf
7.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador completo, pero falto de "swing".

Los Pitufos
7.990 pesetas. Plataformas
Infogrames
●●● C
Plataformas con los enanos azules de protagonistas.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Pong
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
Satisfará gratamente a los nostálgicos.

Primera División Stars
7.490 pesetas. Simulador
EA
●●◖ C
Simulador falto de talento y lleno de licencia.

Psychic Force 2
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
Espectaculares combates aéreos en pseudo-3D.



Quake II
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●●◖ R
Impresionante adaptación del clásico de PC.



Radikal Bikers
7.990 pesetas. Arcade
Infogrames
●●●● C
Si te gustó la recreativa del pizzero, hazte con él cuanto antes.

Rainbow Six
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●●◖
Misiones especiales antiterrorismo de gran realismo

METAL GEAR SOLID



8.990 ptas. · Aventura de acción · Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

CONSTELACIÓN

Rally Championship
7.990 pesetas. Simulador
EA
●●●◐ C
Simulador de rally que raya la mediocridad.

Rat Attack
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
¿Tanto dinero para un simpático pero sencillísimo juego de puzzles?

RC Stunt Copter
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●● R
Divertidísimo simulador de helicópteros de radiocontrol.

Renegade Racers
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◐
Carreras ideales para pasar un rato divertido.

Rescue Shot
4.990 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Increíble y original juego para pistola.

Rising Zan
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●◐ C R
Si te gusta combinar acción, humor, horterismo y caspa a raudales éste es un juego imprescindible.

Road Rash: Jailbreak
7.490 pesetas. Combat bikes
EA
●●●●
Diversión a raudales. Alérgicos a la caspa abstenerse.



Shadow Madness
7.490 pesetas. RPG
Sony
●●◐ C
Por fin la mediocridad en los RPG tiene nombre: *Shadow Madness*.

Sled Storm
7.990 pesetas. Simulación
Electronic Arts
●●●● C R
Motos, nieve y gamberrismo a partes iguales.

Syphon Filter
8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◐ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS*. Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Silent Hill
8.490 pesetas. Survival Horror
Konami
●●●●◐ C R
Hay que jugarlo (o más bien sufrirlo) para poder creerlo.

Soul Reaver
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●◐ C R
Vampiros, catedrales, trama épica… esta maravilla es casi un auténtico clásico.

South Park Chef's Luv Shack
7.990 pesetas. Concurso
Acclaim
●
Digno rival de *Hugo*. Totalmente injugable.

South Park Rally
7.990 pesetas. Carreras
Acclaim
●●
Si no eres MUY fan de la serie, olvídate de él.

Space Debris
7.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●◐ C
Espectacular matamarcianos en 3D

Spec Ops: Stealth Patrol
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●● C
Un simple shoot'em-up con propaganda militar incluida.

Star Ixiom
4.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●
Acción, estrategia y adicción galácticas.

Star Wars: LAF
8.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts
●●●
Sólo la ambientación se salva en esta mediocre adaptación.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◐ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter EX 2 + -
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
ELLOS, otra vez. Pero ahora, en un muy buen beat'em-up.

Superbike 2000
7.990 pesetas. Simulador
EA
●● C
Es de motos. Si alguien descubre otra cosa buena de él, que avise.



Test Drive 6
7.990 pesetas. Carreras
Virgin
●●● C
Sólo para incondicionales de la serie.

Teleñecos Racemania
4.990 pesetas. Carreras
Sony
●●●◐ C
Los Teleñecos. Juego de Karts. El resto ya os lo imagináis.

Thrasher: Skate&Destroy
8.490 pesetas. Simulación
Proein
●●●◐ C
No está a la altura de *Tony Hawk's*, pero es entretenido.

The Next Tetris
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◐ C
El Tetris de siempre, remozado. Extremadamente adictivo.

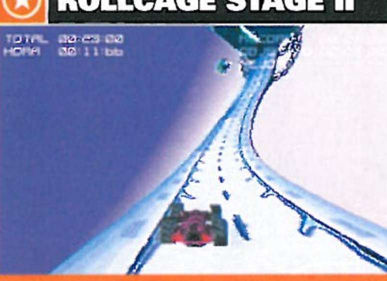
Tiger Woods PGA Tour 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●●● C
Golf realista y (aunque no lo creáis) ¡divertido!

RESIDENT EVIL 3



8.890 ptas. · Survival Horror · Proein
●●●●◐ C R
Aunque no es una auténtica revolución dentro de la saga, tiene una historia atractiva, la mejor parte técnica, y unos personajes que no pueden competir con la auténtica estrella: el engendro Nemesis.

ROLLCAGE STAGE II



4.490 ptas. · Carreras · Sony
●●●●◐ C R
Carreras adrenalínicas, partes del circuito que vuelan por los aires, velocidades de casi cuatrocientos kilómetros por hora... Si prefieres la acción antes que el realismo, no dudes en hacerte con este título.

Tony Hawk Pro Skater
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◐ R
Diversión y dinamismo sobre un *skate*. Éste es el gran rey del género.

Toy Story 2
8.490 pesetas. Plataformas
Proein
●●●● C R
Al igual que la película, es altamente recomendable.

Tomb Raider IV
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●● C
Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago de *Tomb Raider III*.



UEFA Champions League 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●● C R
Un arcade eficaz e impecable, muy superior a su anterior entrega.

UM Jammer Lammy
7.490 pesetas. Musical
Sony
●●●●◐ C R
Humor, música y surrealismo a partes iguales.

Urban Chaos
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●◐ C
Desarrollo variado, protagonista original, pero un churro técnicamente hablando.



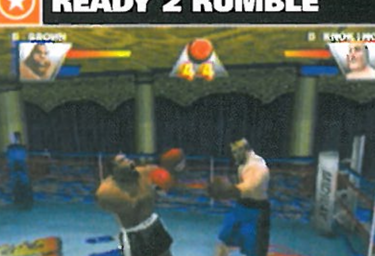
V-Rally 2
8.490 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●●◐ R
Jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.

Vampire Hunter
7.990 pesetas. Aventura vampírica
Virgin
●●●◐ R
Un guión y un protagonista deslucidos por las lagunas gráficas y de control.

Versalles
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●◐ C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◐ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. · Beat'em-up · Infogrames
●●●●◐ C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además… ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

Worms Armageddon
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◐
Explosiva combinación de juegos de guerrillas y humor.

Worms pinball
6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●◐
Un pinball con los personajes de *Worms*.



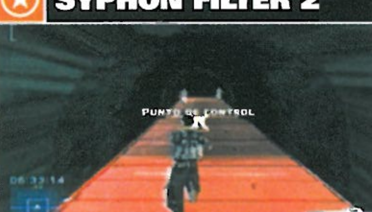
X-Files
8.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◐ C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

Xena La Princesa Guerrera
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●●◐ C
Un juego de lucha de los de siempre con la amazona pepona de prota.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.



SYPHON FILTER 2





7.490 ptas. · Aventura de acción · Sony
●●●●◐ C R
¿Te entusiasmó la primera parte? Pues entonces disfrutarás de lo lindo con esta versión mejorada y ampliada. Con una historia menos tópica, *Syphon Filter 2* conseguiría dejar muy atrás a su predecesor.

SPYRO 2

8.490 ptas. · Plataformas · Sony
●●●●● C R
El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando, incoporando multitud de niveles y nuevas habilidades.

W

Warpath: Jurassic Park
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●
Dinosaurios, golpes y aburrimiento.

The War of the Worlds
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●◐
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◐ C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D.

Wu-Tang: Taste the Pain
8.990 pesetas. Beat'em-up
Proein
●●●●
Rap, golpes y sangre a raudales para 4 jugadores.

WWF Attitude
7.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
●●●●
La lucha libre alcanza un factor clave ausente hasta el lanzamiento de este título: ¡jugabilidad!

WWF Smackdown!
8.490 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●● R
Aunque parezca mentira, pueden hacerse buenos juegos de wrestling.



Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.

Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes cartuchos cables mandos tarje

GUITAR ANGEL

FABRICANTE: DESCONOCIDO
DISTRIBUIDOR: I-MAN
PRECIO: 6.900 PESETAS

Chalecos y asientos vibradores, alfombrillas de baile, mandos con enormes bolas de plástico incrustadas... Guitar Angel se viene a sumar a la retahíla de extraños artefactos que han pasado por esta sección. En esta ocasión estamos ante un periférico único diseñado para un juego único: *Guitar Freaks*. Para los que este título os suene a marca de almendras garrapiñadas (el juego no ha salido de Japón, y tiene las mismas posibilidades de llegar a nuestro país que de que veamos un juego bueno de los *Army Men*) deciros que éste es uno de los aclamados *bemani* o juegos musicales de Konami. La mecánica es muy sencilla: en pantalla se nos muestran tres filas por las que van ascendiendo piezas de distintos colores. Al llegar a la parte superior de la pantalla, deberemos pulsar el botón del color correspondiente y rasguear la guitarra. Esto es lo que nos ofrece Guitar Angel: tiene tres botones de tres colores, un pivote para rasguear, un cable para conectarse a la PlayStation y forma de guitarra, además de una correa no apta para anchos de pecho y de abdomen. Ahora bien, un precio algo elevado y la imposibilidad de utilizar este periférico con algún otro juego PAL (no funciona ni siquiera con el minijuego estilo *Guitar Freaks* de *Bishi Bashi Special*) convierten a Guitar Angel en un aparato al que no se le puede sacar, por decirlo de algún modo, demasiado rendimiento.



PUNTUACIÓN: ●●●

P 28 RGB SCART CABLE PRO

FABRICANTE: PIRANHA
DISTRIBUIDOR: APLISOFT & IDED
PRECIO: 990 PESETAS

El P 28 RGB Scart Cable Pro de Piranha puede ser una interesante opción de compra para aquellos que se han comprado la PlayStation sin la salida audio/video de tres colores (amarillo, rojo y blanco) que sólo apareció en las primeras hornadas de la consola (¿que cuál es el nombre técnico de esta conexión? Estooo... eeeeh... bueno, no queremos humillaros con nuestros vastos conocimientos técnicos). Y es que este cable Scart incorpora las mencionadas salidas que, además de permitir utilizar la pistola GunCon prescindiendo de adaptador, también posibilitan la conexión de la PSX a un equipo de música (¡por fin podrás hacer que todo el vecindario se estremezca oyendo los "uuuuuh" de zombis *resident evilianos*, o montar tus propios guateques con la música de *Bust A Groove*!). Por supuesto, el P 28 también ofrece las ventajas propias de los demás cables de este tipo que hay en el mercado (mejor definición de imagen, sonido más nítido, etc...) y además tiene un precio muy competitivo.



PUNTUACIÓN: ●●●●

MEMORY CARDS P3 Y P6

FABRICANTE: PIRANHA
DISTRIBUIDOR: APLISOFT & IDED
PRECIO: 1.090 PTAS (MEMORY CARD P3), 2.490 PTAS (MEMORY CARD P6)

Para aquellos que aún estén deseosos de más megas (de memoria para su tarjeta, no de polos de baratillo de Camy) aquí tenemos dos nuevas memory cards de Piranha que os presentamos a pares cual pareja de agentes de la Benemérita. La P3, hermana menor, tiene una capacidad de 1 Mega ó 15 bloques de memoria y presenta una buena velocidad de gestión, aunque a la hora de copiar en ella datos de otras tarjetas hemos notado ciertos problemillas. Respecto a la hermana mayor, la P6 de 4 Megas, tampoco es que sea un prodigio de fiabilidad, pero presenta 60 bloques sin comprimir divididos en cuatro sectores diferentes. Para pasar de un sector a otro (cada uno señalado con su correspondiente lucecita) basta con apretar a la vez Select y R1, aunque el apaño sólo funciona si hemos colocado la tarjeta en el puerto nº 1 de la PSX. No es que ninguna de las dos tarjetas sean la última maravilla pero tienen un notable atractivo: su bajo precio. Sobre todo en el caso de la P6 de 60 bloques que puede resolver los problemas de memoria de los más reticentes a rascarse el bolsillo.

PUNTUACIÓN: ●●●◐

XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

ALIEN TRILOGY

Salud infinita
865DFC2C 5A5A
Fuego rápido
865DFC0E 5959
Cartuchos de escopeta infinitos
865DFC32 5A5A
Granadas infintas
865DFC3C 5A5A
Granadas de carga infintas
865DFC44 5A5A
Munición de pistola de mano infinita
865DFC2E 5A5A
Munición de lanzallamas infinita
865DFC3A 5A5A
Munición de pulsos infinita
865DFC38 5A5A
Munición de Smart Gun infinita
865DFC40 5A5A
Baterías infinitas
865DFC42 5A5A
Tener escopeta
865E4F26 5959
Tener lanzallamas
865E4F32 5959
Tener rifle de pulsos
865E4F2A 5959
Tener Smart Gun
865E4F2E 5959

ARMORED CORE

Dinero infinito
8657F52C 504F

CASPER

Energía infinita
867314DC 5A46
Oro infinito
865B3EA4 594F
Llaves de hierro infinitas
865B3E9C 594F
Llaves de latón infinitas
865B3EA0 594F

COMMAND& CONQUER: RED ALERT

Construcciones instantáneas (Pulsa R2)
766F13B2 595C
8658EFDC 595A
Dinero infinito para Aliados
8658F62C 504F
Energía infinita (Pulsa R2)
766F13B2 595C
8658F648 504F
Dinero infinito para Soviéticos
8E58FAF0 504F
Energía infinita
8E58FA0C 504F

CROC: LEGEND OF GOBBOS

Vidas infinitas
865BA58C 59BB
Tener todos los Gobbos
865B9E20 5958
Croc invisible
865B1BDA 595C
Croc inmortal
865B1BDA 5049
999 cristales blancos
865B9E18 604F

DEVIL'S DECEPTION

Energía infinita
86605596 B5B6
ZK infinito
86605518 AACC
Oro infinito
86605520 7872
Orbe bloqueador infinito
865D1720 59BB

DIABLO

Activación automática
F6563570 595A
Quitar protección
36565C4C 595C
Salud infinita
8661E6F4 504F
Maná infinito
8661E608 504F





Oro infinito
865B58F0 595A
8661E628 504F
8661E626 5B4F
Tener todos los hechizos
8661E690 504F
8661E68E 504F
8661E694 504F
865C9D20 595A
865C9D1E 595A
8661E546 605F
8661E54C 605F
8661E54A 605F
8661E550 605F
8661E54E 605F
8661E554 605F
8661E552 605F
8661E658 605F
8661E656 605F
8661E65C 605F
8661E65A 605F
8661E660 605F
8661E662 605F
8661E668 605F
8661E666 605F
Puntos de distribución infinitos
8661E6E0 5B5A

FELONY 11-79

Tiempo infinito
865FC586 5A83
Sin daños
865D1EF0 595A
Combustible infinito
865FABAC 604F

FORMULA 1 '98

Tiempo infinito
765711E0 5A76
865711E0 595A
765711DE FF7C
865711DE 595A

INCREDIBLE HULK

Continuaciones infinitas
865ED4A8 595B
Invencible
865ECE44 5991

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Equipo de jugador 1 MUY bueno
B666575C 595A
3662FF7E 595A
Equipo de jugador 1 MUY malo
B666575C 595A
3662FF7E 5956
Equipo de jugador 2 MUY bueno
B666575C 595A
3662FFBE 595A
Equipo de jugador 2 MUY malo
B666575C 595A
3662FFBE 5956

JUDGE DREDD

Municiones infinitas
36645763 595C
Explosivos infinitos
36645761 594F



LIFEFORCE TENKA

Energía infinita
8655F428 59B6
8655F426 5922
Munición infinita
8659EDBC 59BB
Campana infinita
8659EDBA 5970
Láser infinito
8659EDC0 5966
Minas infinitas
8659EDC2 5956
Granadas infinitas
8659EDC8 5956
Misiles infinitos
8659EDC6 5956
Tener doble disparo
8655F42E 5959
Tener fuego rápido
8655F434 5959
Tener láser simple
8655F432 5959
Tener láser doble
8655F438 5959
Tener láser abrasador
8655F436 5959
Tener misil
8655F43C 5959
Tener granadas
8655F43A 5959
Tener minas
8655F440 5959
Tener radar de 360 grados
8655F444 595B
Tener mirilla láser
8655F448 5959

LOADED

Activación automática
F65AE410 5989
Jugador 1 energía infinita
86620544 995A
Jugador 1 vidas infinitas
86623CD6 5970
Jugador 1 munición infinita
86623CD2 5C42
Jugador 1 ultra bombas infinitas
86623CD8 595B
Jugador 1 power-up al máximo
86623CD4 D04F
Jugador 2 energía infinita
765A08F4 595C
866206C4 995A
Jugador 2 vidas infinitas
765A08F4 595C
8662395E 5970
Jugador 2 munición infinita
765A08F4 595C
8662395A 5C42
Jugador 2 ultra bombas infinitas
765A08F4 595C
86623960 595B
Jugador 2 power-up al máximo
765A08F4 595C
8662395C D04F

CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM 21)

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TEL.:

PlanetStation y ARDISTEL, S. L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 21) y mándalo a:

CONCURSO XPLORER
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

XPLORER A BORDO

Tener todas las llaves
8666D750 595F

MECHWARRIOR 2

Energia infinita
86616E08 595A
86616E06 595A
86616E0C 595A
Arma 1 infinita
8661737A 59B6
Arma 2 infinita
86617396 59B6
Arma 3 infinita
86617396 59B6
Arma 4 infinita
866173CE 59B6
Arma 5 infinita
866173EA 59B6
Arma 6 infinita
86617306 59B6
Arma 7 infinita
86617322 59B6
Arma 8 infinita
8661733E 59B6
Fuego rápido
para todas las armas
3661737C 5964
36617398 5964
366173B4 5964
366173D0 5964
366173EC 5964
36617308 5964
36617324 5964
36617340 5964

NHL 98

Jugador 1 sin goles
865ACC44 595A
Jugador 1 99 goles
865ACC44 59BB
Jugador 2 sin goles
865ACC06 595A
Jugador 2 99 goles
865ACC06 59BB

NUCLEAR STRIKE

Blindaje apache
8663B0D0 562E
Combustible apache
8663B04E B55A
Munición de cañón apache
86644BD0 55F4
Cañón apache
86644BEC 5978
Misiles apache
86644B08 5962
Blindaje hovercraft
8663AA30 6412
Combustible hovercraft
8663AFAE 215A
Cañón hovercraft
8664460C 59B6
Pistolas hovercraft
86644644 6977
Cohetes hovercraft
86644628 5972
Munición cañón huey
86644B60 562E
Cohetes huey
86644B7C 5978
Granadas huey
86644B98 5A7E
ISLAND STRIKE
CDE44BB4 5962
Blindaje apache
86639418 56AF
Combustible apache
86639196 B55A
Pistolas apache
866448B8 55F4
Cohetes apache
866448D4 5978
Misiles apache
866448F0 595E
Cañón harrier
86644748 6CE2
Misiles harrier
86644880 598A
Cohetes harrier
86644864 5922
Blindaje harrier
86638E40 6CE2
Combustible harrier
866393BE B55A
PEACE STRIKE
CDE393BE B55A
Blindaje infinito
866381F0 5C42
Combustible infinito
8663826E B55A
Cañón infinito
86643754 550A
Smok infinito
86643870 5972
Tgas infinito
8664388C 5962
Blindaje cobra
866387E0 562E
Combustible cobra
8663885E B55A
Pistolas cobra
866437E4 550A
Misiles cobra
8664371C 5962
Cohetes cobra
86643700 9D5A
PEACE STRIKE 2ª parte
CDE43738 5962
Blindaje cobra
86640810 562E
Combustible cobra
8664058E B55A
Pistolas cobra
8664B904 0056
Misiles cobra
8664B93C 615A
Cohetes cobra
8664B920 A45A
Blindaje harrier
86640238 6CE2
Combustible harrier
866407B6 B55A
Misiles harrier
8664BAC8 598A
Cañón harrier
8664BA90 6CE2
Cohetes harrier
8664BAAC 5922
DMZ STRIKE
CDE4BAE4 5962
Combustible súper apache
8663B996 B55A
Pistolas súper apache
86644788 5633
Blindaje súper apache
8663BC18 582A
Misiles súper apache
866447C0 595E
Cohetes súper apache
866447A4 5972
Blindaje A10
8663B640 74B2
Combustible A10
8663BBBE B55A
Cañón A10
8664411C 74B2



Cohetes A10
86644138 5AEA
Misiles A10
86644154 598A
Blindaje abraham
8663AE40 60FA
Cañón abraham
8664428C 59B6
Combustible abraham
8663B3BE B55A
Pistolas abraham
866442A8 55F4
Blindaje bradly
8663B270 582A
Combustible bradly
8663B2EE B55A
Pistolas bradly
866442FC 550A
Misiles bradly
86644218 5964
Blindaje bradly 2
8663B700 582A
Combustible bradly 2
8663B87E B55A
Pistolas bradly 2
86644234 550A
Misiles bradly 2
86644250 5964
FORTRESS
CDE44250 5964
Blindaje commanche
86634090 582A
Combustible commanche
8663400E B55A
Pistolas commanche
8663CF14 562E
Cohetes commanche
8663CF30 5972
Misiles commanche
8663CF4C 595E
Blindaje havoc
86633AA0 582A
Combustible havoc
86633A1E B55A
Pistolas havoc
8663D7A0 562E
Cohetes havoc
8663D7BC 59AA



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

¿Quién dijo que la PlayStation no podía dar más de sí? *Vagrant Story* demuestra que el techo de calidad se podía romper, ofreciendo los mejores gráficos vistos hasta ahora en 32 bits. *PlanetStation* te brindará la *review* y la guía de esta obra maestra, que precede a otros lanzamientos de Square en España como *Parasite Eve 2, Front Mission 3* o *Final Fantasy IX*. Id despidiendoos de la televisión, porque con estos juegazos os vais a olvidar hasta del *Gran Hermano*.

Syphon Filter 2 es uno de los mejores títulos de acción de PlayStation, pero su dificultad es tan alta que en más de una ocasión nos ha hecho soltar mientras jugamos un "¡cáspita!" o un "¡córcholis!" (vale, estos son los tacos más ridículos que existen, pero es que hay niños leyendo la revista). Para allanar un poco el terreno y aliviar tensiones, os ofreceremos una guía completa del juego.

Ya hemos tenido ocasión de jugar al primer juego de fútbol para PlayStation 2, *FIFA Soccer World Championship*, y la verdad es que el resultado ha superado todas nuestras expectativas. El mes que viene os hablaremos a fondo de las maravillas que encierra este compacto: futbolistas con expresiones faciales que mascullan, repeticiones de jugadas tan espectaculares que cortan la respiración, un locutor japonés que pronuncia nombres como Figú (Figo), Rul (Raúl), De Luc-ca (De Lucas) o Ronaldo de Bur (Ronald De Böer)...

Por retrasos en el lanzamiento totalmente ajenos a nuestra voluntad, en el presente número no os hemos podido hablar de las excelencias del mejor juego arcade del verano, *Silent Bomber*. En el número 22 podremos, por fin, analizar a fondo la versión castellana de la revelación de la temporada, siempre y cuando al "bombero" no se le vuelva a mojar la mecha.

A LA VENTA A MEDIADOS DE JULIO

CONFIDENCIAL

AVENGER PRO
- Con pedal y retroceso
- Multisistema

MEMORIAS
- De 1, 2 y 4Mb.
- Sin compresión de datos
-Alta calidad
-Tecnologia flash

VIPER
_Dual Shock a la máxima potencia

SCORPION
-Nº1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema

GAMESTATION
-Para tener todo a mano y en un solo mueble





HTTP://WWW.ARDISTEL.COM
E-MAIL: INFO@ARDISTEL.COM
TFNO. CONSULTA 906 30 15 02
COSTE MÁXIMO DE LA LLAMADA 48 PTAS.MIN.

Xplorer Nueva Generación

La familia Xplorer crece con dos nuevos productos:

Xploder 9000CD y XPLODERGB

proximamente en las mejores tiendas



ARDISTEL S.L.

http://www.ardistel.com
e-mail: info@ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.